MICRO Manía

Año IV · Nº 31 Sólo para adictos 375 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 355 ptas.

THUNDERCATS
Pokes y guía para recorrer los catorce niveles

STIFFLIP
Te explicamos como llegar al final de esta complicada aventura

MAPAS Y POKES
Stardust, Amaurote, Red L.E.D., Centurions y Trantor

COMBAT SCHOOL

LAS SIETE PRUEBAS DE FUEGO












ASSAULT COURSE | FIRING RANGE 1 | IRON MAN RACE | FIRING RANGE 2 | ARM WRESTLING | FIRING RANGE 3 | FIGHT INSTRUCTOR | CHIN-UPS PENALTY

HOBBY PRESS


¡¡RESISTE LA FUE
TANK
ocean
ERBE
COMBAT SCHOOL
Konami
ocean
RENEGADE
ERBE


GRYZOR
ERBE Software
© Konami
ocean
TAI-PAN
ERBE
ocean
ATHENA
ERBE
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.
DELEGACION CATALUÑA
C/. VILADOMAT, 114. 08015 BARCELONA. TELEF. (93) 253 55 60

Nintendo. Más que un videojuego.



Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Ayudante de Maquetación:
Joaquín Candel

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Francisco Verdú
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

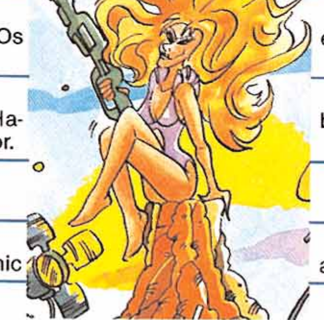
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO III. N.º 31. Enero 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

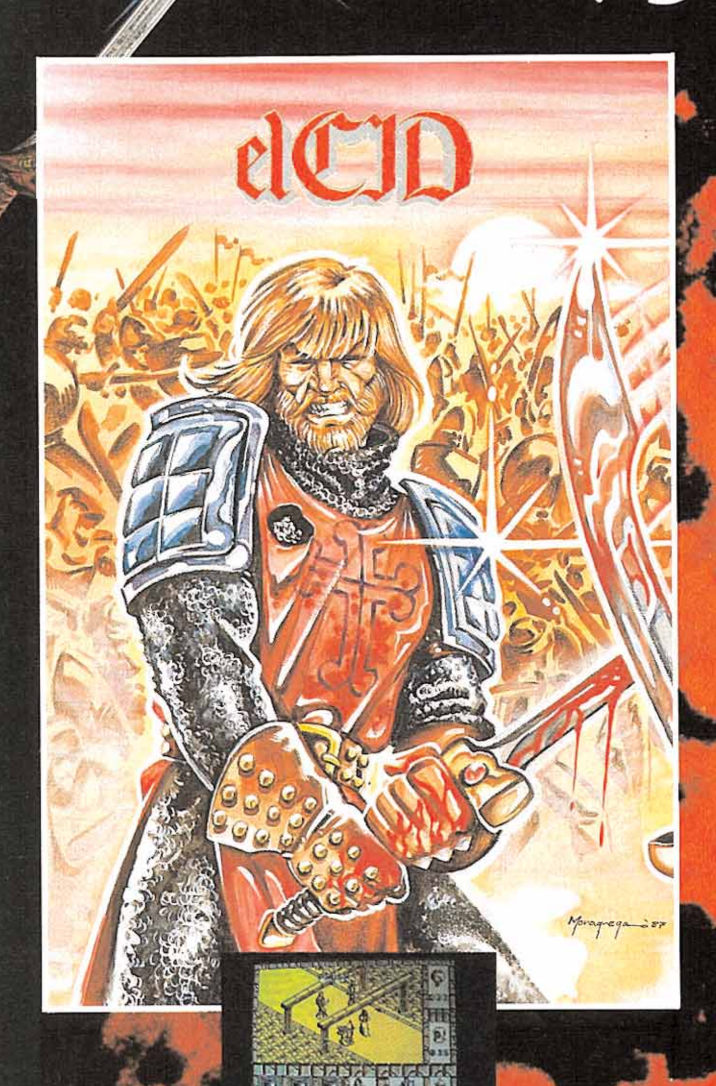


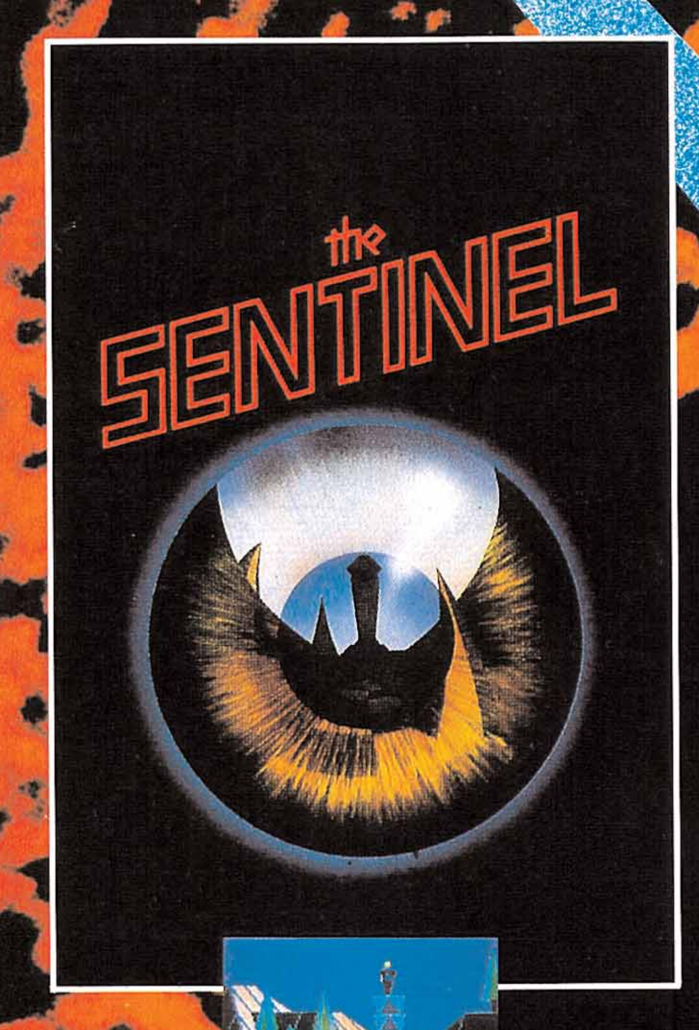
S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

875 P.V.P.





EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.

SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

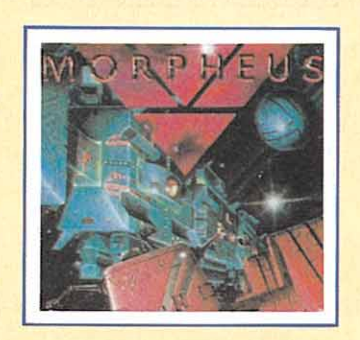
DRO SOFT

DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

Hewson apuesta por el arcade

Lentamente, aunque con paso firme, los juegos para Atari van ocupando un lugar destacado en el mundo del software de acción. Ahora, Hewson prepara las conversiones de «Zynaps», «Ranarama» y «Exolon», tres potentes arcades que destacaron en su día por el cuidado tratamiento gráfico y su elevada carga adictiva.

Los proyectos inmediatos de Hewson nos trasladan de galaxia y nos conducen sin piedad hacia el más puro arcade de acción. Los nuevos títulos son **«Magnatron»** y **«Morpheus».** El primero es la segunda parte de «Quazatron», que fue programado por Steve Turner, y «Morpheus» que llega de la mano del programador de «Uridium», Andrew Braybrook. En este nuestro reto será el tiempo.





Hewson prepara también el lanzamiento de dos nuevos juegos. **«Marauder»**, programado por Mark Kelly, es un arcade de habilidad que nos permitirá conducir un potente bólido que se enfrentará en una carrera contrareloj con todo tipo de obstáculos. **«Cybernoid»** aparecerá, al igual que «Marauder», durante los meses de febrero o marzo, y está siendo programado por Raffaelle Cecco, el autor de «Exolon». «Marauder» llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad y Atari, mientras que «Cybernoid», además de en estas versiones, aparecerá para Commodore y posiblemente para PC.

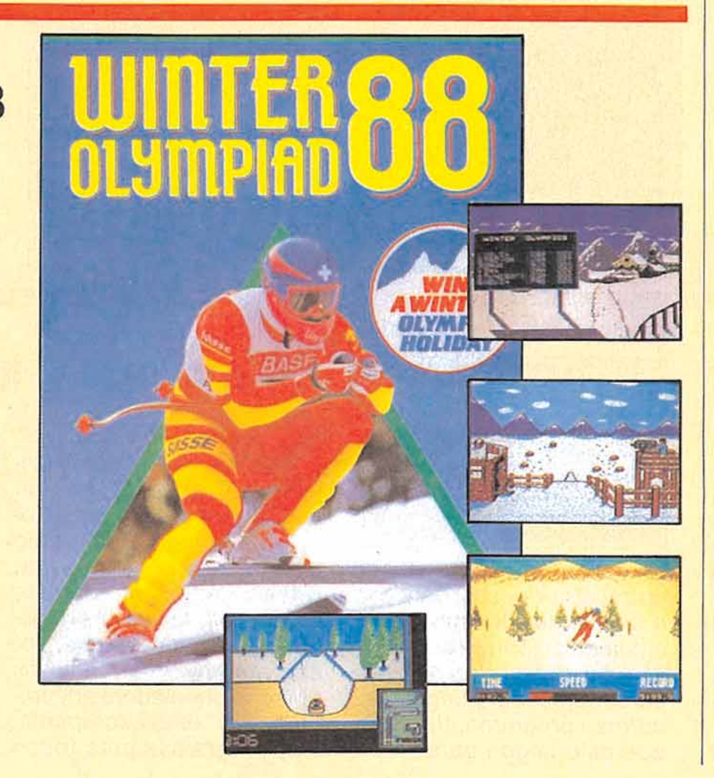
Una nueva compañía

Acaba de nacer una nueva compañía distribuidora de software. Su nombre es System 4 y ya cuenta con títulos muy importantes que vienen a engrosar el cartel de lujo, que hará las delicias de los aficionados a los juegos, en estas fechas tan propicias para el consumo.

«Throug the Trap Door», **«Yogi Bear»** y **«Gunboat»** son los nuevos juegos de Piranha, que llegarán a España de la mano de esta nueva compañía. Y además, **«Snap Dragon»** (un simulador de karate), **«The Fifth Quadrant»** (un arcade tridimensional) y **«Max Torque»** (un simulador deportivo de motos), estos tres últimos de la compañía inglesa Buble Bus. Otras importantes productoras de software, como **Cascade Games** o la francesa **Infogrames**, están también representadas en nuestro país por System 4. Y esto es sólo el principio. Bienvenidos.

Olimpiadas 88

Una nueva compañía hace su aparición en el panorama del software deportivo; su nombre es Tynesoft y se lanza directamente al estrellato con un simulador deportivo que sin duda hará las delicias de los muchos aficionados a este tipo de juegos. El programa, que se llamará **«Winter Olympiad '88»,** lleva a la pantalla de nuestros ordenadores todos los eventos deportivos que tienen lugar en una Olimpiada de invierno. Slalom, trineo y saltos son algunas de las pruebas que nos permitirán demostrar nuestra habilidad en el dominio del esquí. Estará disponible para Commodore, Amstrad, Spectrum, Atari ST e IBM.



Jack The Ripper censurado en Inglaterra (Pág. 8)

Pac-Man recobra la popularidad perdida (Pág. 9)

Jackal la última conversión de Konami (Pág. 9)

Psycho Soldier: el regreso de Athena (Pág. 10)

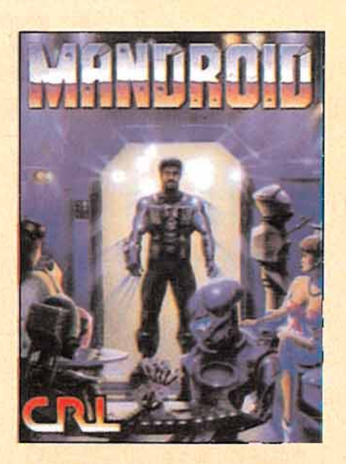
Jack ataca de nuevo

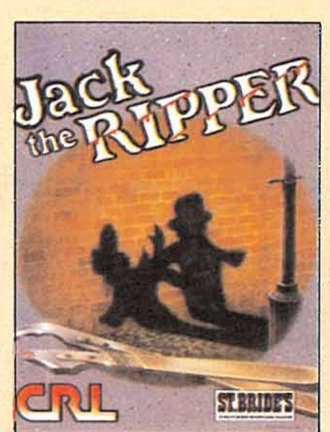
La compañía CRL prepara el lanzamiento de nuevos y suculentos títulos para los próximos meses. Por orden de aparición llegarán:

«Mandroid»: una videoaventura con una predominante carga de arcade para aumentar la emoción, que nos traslada a una nave con la misión de recuperar unos importantes documentos y averiguar los planes secretos y los sistemas defensivos enemigos.

«Jack the Ripper»: nos trasladará al Londres de 1888 para descubrir a Jack el destripador «con las manos en la masa». Por cierto, el programa ha sido censurado en Inglaterra por sus escenas sangrientas.

«I alien»: en él nos convertiremos en un pacífico alien que debe defenderse del ataque de unos peligrosos humanos que, con la excusa de buscar nuevas fuentes energéticas, pretenden invadir nuestro planeta.





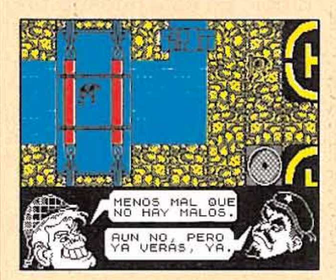
«Vengeance»: es un arcade que te lleva a una nave plagada de alienígenas en el que, en una misión a vida o muerte, deberás intentar destruir a todos tus enemigos.

Estos títulos aparecerán dentro de muy poco tiempo en la versión de Commodore, pero progresivamente se realizarán las conversiones a otros ordenadores.

Entre rusos y americanos anda el juego

Hace muy pocos días los muchachos de Topo Soft nos contaron algunos detalles de sus dos próximos lanzamientos, que llegarán más o menos durante los meses de febrero y marzo. **«Baoum»** es un arcade con ambiente bélico en el que nuestro objetivo es destruir el gran cañón enemigo. También nos hablaron de **«Zero Kelvin»** en el que un ruso y un americano se repartirán a partes iguales el papel protagonista. Su objetivo: destruir un silo de misiles en una isla automatizada. Esperemos que muy pronto estén entre nosotros.





Ni un penique más ni un penique menos

«Jeffrey Archer» es el título del último programa que Domark ha lanzado en Inglaterra. Tú formas parte de una organizada banda que dedica su tiempo libre a planear atracos y, por supuesto, tu objetivo es contribuir a la organización con la genial aportación tu materia gris. Estará disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.



Metropolis

Aunque las malas lenguas no dejan de afirmar que las innovaciones no tienen buena acogida entre los usuarios de ordenadores, la verdad es que cada vez hay más títulos que logran sorprendernos por su originalidad. Melbourne House, con **«Metropolis»**, promete alcanzar este grado.

El programa, que sólo aparecerá para PC, cuenta entre otras cosas con voz digitalizada e incluye la posibilidad de conversar a través del ordenador con los personajes del juego. Un curioso programa; ¡lástima que sólo llegue para PC!



¡Preparados, listos, ya!

Que los simuladores deportivos cuentan con un gran número de incondicionales es algo que nadie puede poner en duda. Ocean, consciente de este hecho, ha lanzado un paquete, llamado **«Game, set and match»**, que reúne los grandes simuladores deportivos de esta compañía. Hay programas para todos los gustos, desde baloncesto a fútbol, pasando por todas las modalidades olímpicas para que practiquemos la vida sana sin movernos del sillón. Otra de las novedades de este paquete es que, además de llegar en las versiones de Amstrad, Commodore y Spectrum, también aparecerá para Spectrum +3.

Nueva conversión de Konami

Decir que Konami ha realizado la conversión de una de sus máquinas a nuestros ordenadores no es sin duda ninguna novedad, porque la moda de las conversiones todavía no ha pasado; pero, sin embargo, los más fieles seguidores del arcade se van a sentir muy satisfechos. En esta ocasión el nombre de la máquina es **«Jackal»**.

Nos enfrentaremos a un combate casi real en el que nuestro único objetivo es sobrevivir eliminando a todos los enemigos que se pongan a tiro o esquivando cuando sea necesario el armamento enemigo. «Jackal» aparecerá simultáneamente para todas las versiones, incluido Atari ST.



Los justicieros de la galaxia

En más de una ocasión los maestros del joystick habrán penetrado en el interior de una nave enemiga para ejercer con brillantez el papel de justicieros de la galaxia. Pero si todavía no pertenecéis a este escogido grupo de defensores de la ley, el nuevo programa de Incentive Software, **«Driller»**, os permitirá pasar a la historia. El objetivo del juego es infiltrarse en una nave enemiga para destruirla mientras nos servimos de lasers y scaners para localizar a nuestros enemigos. Driller aparecerá para Spectrum, Commodore y Amstrad.



La leyenda de los simuladores

En torno a los simuladores de vuelo ha girado siempre una leyenda negra, que no les ha permitido acercarse más que a una reducida élite de «atrevidos». Electronics Arts ha decidido acabar con la leyenda con **«Chuck Yeager's»**, un simulador que parte de una fase de entrenamiento para que nos hagamos con el control de la nave y después de someternos a un arduo test que sólo los más expertos pilotos pueden superar, dedicarnos a probar prototipos experimentales para enfrentarnos después a seis enemigos diferentes. «Chuck Yeager's» llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST e IBM.





Electronic Arts nos brinda también la posibilidad de cambiar de elemento con **«Pegasus»**. Perteneciente a la saga de los simuladores, en esta ocasión controlaremos un hidrodeslizador que patrullará las aguas, empleando cuando las circunstancias lo exijan sus misiles para destruir a las embarcaciones enemigas. Estará disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST e IBM PC.

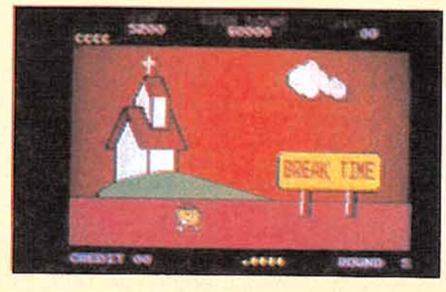


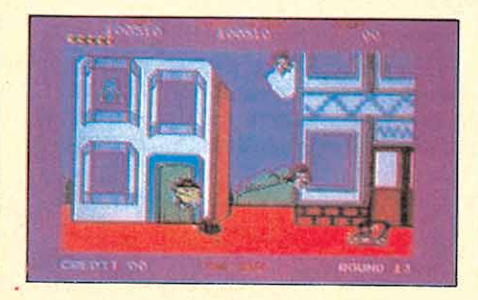


Pac-Man, un personaje que pasará a la historia

Cuando las máquinas de videojuegos hicieron su aparición en los salones recreativos, un programa ocupó desde el principio el número 1 en las listas de preferencias; estamos hablando de Pac-Man. Ahora ha pasado ya mucho tiempo, pero pensamos que la conversión de uno de los programas de la saga de Pac, realizada por Quicksilva, devolverá a este personaje la popularidad perdida. El programa, original de Nanco, lleva el título de **Pac-Land** y aparecerá en las versiones de Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari ST.









Un hombre lobo en Londres

Que un hombre lobo haga su aparición en la noche londinense es sin duda una noticia que despertará el interés de los usuarios de ordenadores. Ariola Soft, consciente del interés del acontecimiento, ha decidido rescatar a este popular protagonista de muchas películas de terror para que siembre el pánico en nuestros ordenadores con su juego **«Werewolves of London»**. Quienes no se asusten por estas pequeñeces podrán disfrutar de él próximamente si disponen de un Spectrum, un Amstrad o un Commodore.



La fuerza de la acción

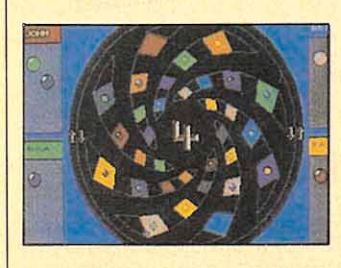
Adoptar el papel de agente de operaciones especiales entraña sus riesgos. De todos modos, por si algún incrédulo aún lo niega, puede comprobarlo por sí mismo en el nuevo juego de Virgin, **«Action Force»**. Nuestro objetivo es proteger desde el aire al comando de tierra infiltrado en el cuartel enemigo para apoderarse de sus planes de ataque. Sólo de ti dependerá que esta aventura tenga un final feliz. «Action force» aparecerá próximamente para Spectrum y Commodore.





Juegos de resistencia

Cuando pensábamos que ningún otro entretenimiento podría desbancar al mágico invento de Rubick, aparece simultáneamente para mesa y ordenador este entretenido y complejo juego llamado **«Eye»**. Es muy posible que sin tardar demasiado tiempo una invasión de «ojos» conquiste nuestro país, como lo ha hecho más allá de nuestras fronteras.



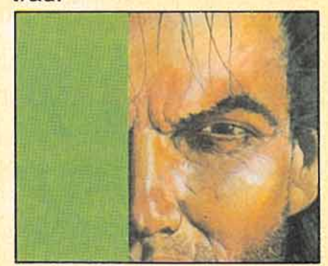
El regreso de Athena

Generalmente, cuando un programa tiene éxito, a los pocos meses llega una segunda parte. Éste ha sido el caso de «Athena», la conversión de la máquina que Imagine dio vida. Ahora podremos acompañar de nuevo a la protagonista de este juego en **«Psycho Soldier»**, otra trepidante videoaventura en la que pondremos en juego toda nuestra habilidad en el dominio de las armas. «Psycho Soldier» estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore y Amstrad.



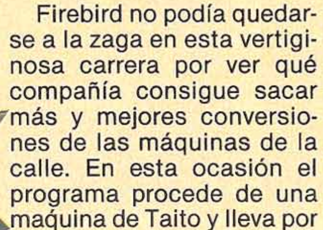
Slaine, el duro

Por la pantalla de nuestros ordenadores han desfilado todo tipo de hombres «duros», pero sin duda el protagonista del nuevo juego de Martech podría superar al mismísimo Rambo. El juego lleva por nombre **«Slaine»** y presumimos que tan fornido protagonista dará vida a un agresivo arcade. «Slaine» aparecerá simultáneamente para Spectrum, Commodore y Amstrad.



Aterriza como puedas

Microprose, la compañía especializada en simuladores de vuelo, lanzará próximamente **«Projects: Stealth Figther»**. El programa, que aparecerá en principio solamente para Commodore, es un completo simulador que nos sitúa en la cabina de un sofisticado avión para afrontar una peligrosa misión.



Firebird sigue en la brecha

Firebird no podía quedarse a la zaga en esta vertiginosa carrera por ver qué compañía consigue sacar más y mejores conversiones de las máquinas de la calle. En esta ocasión el programa procede de una máquina de Taito y lleva por título **«Flying Shark»**. Tanto en su planteamiento como en su desarrollo, este programa respeta todas las normas del arcade. Miles de enemigos y potentes bombas prometen amenizar más de una tarde «movidita».

COMBAT SCHOOL

Ocean

De momento eras sólo uno más en la escuela de combate, pero sabías que si conseguías superar todas las pruebas para graduarte, podrías afrontar una de las misiones más duras a las que ningún hombre puede enfrentarse: rescatar a un rehén en la embajada americana.





Carrera de asalto





Prácticas de tiro 1



Prácticas de tiro II

Combat School es la brillante conversión que Ocean ha realizado de la máquina de la calle de Konami. Básicamente, nuestro objetivo es superar con éxito en el tiempo preestablecido, siete pruebas para alcanzar la graduación en la escuela de combate.

En principio Combat School responde al planteamiento de un simulador deportivo, ya que disponemos de un tiempo límite para cada prueba y en ellas debemos combinar a partes iguales habilidad, fuerza y velocidad, pero sin embargo la originalidad de las pruebas, hasta ahora inéditas en nuestros ordenadores, le aleja de cualquier otro programa comercial.

La acción se desarrolla en un campo de entrenamiento militar y por tanto, las pruebas responden a los objetivos planteados en este tipo de escuelas. Combat School nos brinda la posibilidad de seleccionar en el menú principal el número de jugadores hasta un máximo de dos. En la opción de un jugador el papel del segundo jugador es adoptado por el ordenador, pero sólo mediremos nuestras fuerzas con él en una de las pruebas. En algunas ocasiones podremos observar la evolución conjunta de los participantes ya que la pantalla estará dividida horizontalmente; en otras, por riguroso orden, los dos protagonistas demostrarán su habilidad.

Las pruebas como podéis imaginar son muy variadas y la dificultad aumenta en ellas progresivamente. En principio sólo podremos pasar a una nueva etapa cuando hayamos alcanzado la meta en el tiempo previsto o hayamos conseguido una puntuación mínima pero sin embargo para que los más derrotistas no se desanimen desde el principio si en las seis primeras pruebas nos quedamos a pocos segundos del final, una prueba complementaria nos permitirá acceder a una nueva fase. Tampoco en esta ocasión lo vamos a tener sencillo porque deberemos hacer tantas flexiones en la barra fija como nuestros jueces estimen necesario, pero no se puede pedir todo.

Para alcanzar la graduación debemos afrontar siete pruebas diferentes, que podríamos clasificar en tres grandes grupos. Por una parte pruebas de resistencia, por otra, pruebas de puntería y por último, pruebas de fuerza y habilidad. Por orden de aparición las pruebas son:

Carrera de asalto. Básicamente en esta prueba lo que prima es la velocidad. Debemos intentar alcanzar la máxima velocidad en nuestro marcador, mientras superamos los diferentes obstáculos. Éstos serán vallas, muros y piedras, y al final de la prueba unas barras paralelas que deberemos atravesar a pulso.

Prácticas de tiro 1. Ésta

es la primera de las tres pruebas de puntería que cumplimentarán nuestra formación. En ella las dianas son inmóviles. Debemos disparar cuanto sea posible en el tiempo asignado, para conseguir un mínimo de blancos. Si conseguimos más blancos de los previstos, éstos se convertirán en bonus de tiempo acumulativos para la siguiente fase.

Carrera de resistencia. Tal vez ésta sea una de las pruebas más duras y complicadas. La prueba se puede dividir en tres fases diferentes, pero como norma general si queremos llegar a la meta en el tiempo señalado no debemos descansar ni un segundo. La primera parte es una carrera de obstáculos que debemos saltar y esquivar. Si conseguimos superarla llegamos al río, allí debemos buscar una canoa y remando como locos intentar llegar a la otra orilla esquivando los troncos que bajan por el río y después salir corriendo para en el sprint final no perder los segundos que hemos podido ganar en el resto de la prueba. El tiempo sobrante en esta ocasión también se acumulará.

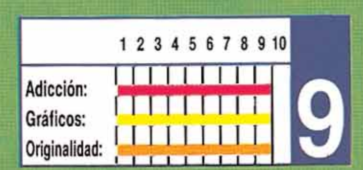
Prácticas de tiro II. Parece que la cosa se va complicando. Ahora nuestros blancos son móviles y están representados por un pequeño tanque robotizado. Debemos intentar hacer en él todos los blancos que sea posible, pero tampoco debemos preocuparnos porque si conseguimos un mínimo de blancos, pasaremos de fase y los aciertos se contabilizarán en la siguiente prueba.

Pulso. Nuestro único objetivo en esta prueba es derrotar a nuestro contrincante en un pulso mano a mano. En la opción de un jugador mediremos nuestra fuerza contra el ordenador y en la opción de dos jugadores éstos rivalizarán entre sí. Si no conseguimos vencer a nuestro contrincante seremos expulsados de la escuela.

Prácticas de tiro III. Si conseguimos superar esta última prueba de tiro nuestra formación estará casi completa. Ahora nuestro objetivo no es disparar como locos a los blancos, sino a determinados blancos que identificaremos por su color.

Combate contra el instructor. Ésta es una de las pruebas menos originales, pero sin embargo su resolución es muy buena. Debemos derrotar a nuestro instructor utilizando los conocimientos de artes marciales que hemos adquirido durante nuestro entrenamiento. Ésta es sin duda la prueba más difícil, si conseguimos superarla nos graduaremos. En ella debemos dar el máximo número de patadas y golpes permitidos, porque si permanecemos quietos nuestro tiempo disminuirá.

Combat School es un programa ante el que sobran las palabras. Un planteamiento superadictivo como corresponde a los simuladores deportivos, un tratamiento gráfico muy cuidado y una gran riqueza de movimientos, imprescindible para afrontar las diferentes pruebas, hacen de él un programa imprescindible en cualquier colección. Un gran título que algunos han calificado ya como uno de los mejores programas de este año.






Carrera de resistencia




Pulso




Combate contra el instructor




Prácticas de tiro III



AMSTRAD

```
10 '****************************************
*****
20 '*  POKES COMBAT SCHOOL POR PABLO ARI
ZA  *
30 '****************************************
*****
40 MEMORY &6FFF
50 D=&7000:L=130:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*
* ERROR EN LINEA";L;" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK
 2,26:INK 3,6:LOCATE 10,3:PRINT "PON LA
CINTA ORIGINAL"
130 LOAD"",&8000:CLS:CALL &7000
140  DATA  "F32177701100A4018502EDB0DD21
5BA6110001CDEAA52100C822ECA62130701100C0
014700EDB021", 3959
150  DATA  "00C0220CA7C385A6211FC0114103
010C00EDB0212BC0117204011C00EDB021B90F22
FA0FC3C70EC9", 3652
160  DATA  "3AFBA5E680CAB90FC3520F215F04
3AF8A52FA444237710FC3A6E02FE0338083A5F03
F60132660306", 3885
170  DATA  "F6AFED79DD360000DD2B18F8D108
FE01067F3E10ED793E54ED79D9E1D9D818DF3D20
FDA724C806F5", 5257
180  DATA  "ED78A9E68028F5067F3E10ED7979
2F4FD97D3CE60F6FF620D917ED7937C93D20FDA7
24C806F5ED78", 5232
190  DATA  "A9E68028F5067F3E10ED79792F4F
1F3E2A173DED7937C906F63E10ED79D9E52E00D9
2111A4E506F5", 4552
200  DATA  "ED78E6804FCD21A430FB21150410
FE2B7CB520F93E0ACD21A430EA26C43E1CCD21A4
30E13EDABC38", 4731
210  DATA  "F226C43E1CCD21A430D33EDABC38
E4FD2157A6FD6E0026C43E1CCD21A430BE3ED7BC
30DD2C20EF26", 4932
220  DATA  "703E1CCD21A430AD3E1CCD21A430
A67CFECD300EFE9C30CFFD23FD7DFE5B20CB18C5
3E0B26B02E08", 4649
230  DATA  "3E0B18023E0CCD47A4D000003E0E
CD47A4D03EC5BCCB1526B0D2F5A43E1DBDC200A4
00AF0826C42E", 4150
240  DATA  "01FD2100AC3E0718173E17ADC677
DD7700DD231B26C42E012E013E0418023E0CCD47
A4D000003E0E", 2991
250  DATA  "CD47A4D03ED9BCCB1526C4D237A5
08AD087AB320CCC30DA43E17ADC677DD7700DD23
1B2E023E0426", 4451
260  DATA  "B3CDD6A5D0FD7E04B7285A690100
7F000000FD4E00FD4601DD210000DD094D3E012E
0226B3CDD6A5", 4028
270  DATA  "D03E7FBD28033256A62E023E0826
B3CDD6A5D0FD5E02FD5603690105 00FD094D7BB2
26C42E013E04", 3847
280  DATA  "C239A5110DA4ED5357A5113CA5D5
ED5B79A6C34BA43E0600018B63E0DCD47A43E10
CD47A4D03EDB", 4482
290  DATA  "BCCB1526B3D2D4A5C9CD68A42100
8006FFC51E004B16FF06F5ED78E680A928501C79
2FE6804F15C2", 4994
300  DATA  "F8A57323C110E22100001132800 6
32C51A06004F0913C110F6E521000011CD800632
C51A06004F09", 3058
310  DATA  "13C110F6C17CB72013A7ED420132
00A7ED42D80901CDFFA7ED42D03C3256A6C90000
C307A6001E2A", 4383
320  DATA  "28220001FF1F8022A50100 8059A5
0300800021FF0F80000000000000000000000050
DD215BA61100", 2241
330  DATA  "01CDEAA5", 605, "*"
```

COMMODORE

```
10 REM*******   COMBAT SCHOOL   *******
20 REM****  POR JAVIER SANCHEZ F.  ****
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(5)
40 READ A:IFA=-1 THEN 60
50 POKE49152+T,A:S=S+A:T=T+1:GOTO 40
60 IFS<>7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
70 POKE53280,14:POKE53281,6:PRINT"]  AHORA CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE"
80 POKE816,0:POKE817,192
90 DATA 32,165,244,169,32,141,84,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 192,141,86,3,96,169,33,141,86,8,169,192,141,87
110 DATA 8,238,32,208,96,162,0,139,59,192,157,244,3,232
120 DATA 224,8,208,245,169,244,141,251,10,169,3,141,252,10
130 DATA 76,35,11,169,1,141,101,8,76,216,5,-1
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM     ********************
             *                  *
             * CARGADOR         *
             * COMBAT SCHOOL    *
             * POR J.J.G.Q      *
             *                  *
             ********************
  10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64804,61
8: POKE 23658,8
  20 LET A$="P1. PASAR SIEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 653
27,0: POKE 65328,0
  30 LET A$="P2. PASAR SIEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 653
33,0: POKE 65336,0
  40 INPUT "P3. LONGITUD PRUEBA
(0-12)";A: IF A<0 OR A>12 THEN G
O TO 40
  50 POKE 65338,A
  60 INPUT "P4. NUMERO BLANCOS (
1-99)";A: IF A<1 OR A>99 THEN GO
 TO 60
  70 LET A1=INT (A/10): LET A=A-
A1*10: POKE 65390,A1*16+A
  80 LET A$="P5. LUCHA EL ORDENA
DOR": GO SUB 1000: IF NOT A THEN
 POKE 65397,0
  90 LET A$="P6. PASAR SIEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 654
00,0: POKE 65403,0
 100 PRINT USR 65124
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; INK 7; PAPER 1;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD COMBAT" LINE 10
```

DUMP: 40.000
N.º Bytes: 618

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	083E0A3D20FD081809CD	672
2	31FDD03E163D20FDA704	1111
3	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364
4	F4792F4FE607F608D3FE	1447
5	37C9F33E023247FDF608	1191
6	D3FEDBFE1FE6204FD51E	1553
7	20069CCD2DFD30F73EC2	1248
8	B830F21D20F106C9CD31	1237
9	FD30E878FED430F4CD31	1665
10	FD30DE1E072156FE4623	1038
11	CD2DFD30D27E23B830CD	1359
12	1D20F13E013247FD06AF	920
13	D12E043E0818023E09CD	631
14	33FDD000003E0ECD33FD	1097
15	D03E133EC3B8CB1506AF	1135
16	D2A3FD3E3ABDC0268626	1337
17	0006C32E013E0418163E	422
18	EEADC611DD7700DD231B	1249
19	06C32E01003E0218023E	400
20	09CD33FDD0CD24FDD03E	1490
21	133ED7B8CB1506C3D2E1	1340
22	FD7CAD677AB320CF3EEE	1493
23	ADC611DD7700DD231B2E	1057
24	023E0406B3CD2FFED03E	1029
25	082E0206B3CD2FFED03E	1017
26	7FBD373FC02E023E0706	749
27	B3CD2FFEC93E0CCD33FD	1469
28	00003E0ECD33FDD03EDB	1074
29	B8CB1506B3D22DFEC9CD	1508
30	4DFED800C300002E0106	795
31	C33E05C3E3FDE9EAD2E2	1840
32	B6E0B6E0B6E0D2E2ECED	2127
33	F3AFD3FE21004011014 0	1062
34	7501FF1AEDB031FFFFDD	1592
35	21000011060 1CD4EFDDD	819
36	21004011FF17CD4EFDDD	1149
37	21005811FF02CD45FEDD	1144
38	2100F8113901CD45FEDD	1105
39	213AF9113901CD45FEDD	1164
40	21CDFD110100CD45FEDD	1258
41	21FEFD110300CD45FEDD	1309
42	210000113F00CD45FEDD	862
43	21005B113F00CD45FEDD	953
44	2174FA113901CD45FEDD	1223
45	21AEFB113901CD45FE3E	1123
46	C932FEFD110E00CD4DFE	1325
47	7CA7C20EFF2100F81100	1052
48	5B011404EDB0DD21145F	898
49	11EC98CD48FC30F4181E	1280
50	DD211BFF110100CD01F8	1008
51	30F43E00FE312031DD21	992
52	145F11EC98CD01F830E2	1248
53	AF322BA33237A33269AE	1028
54	327BAE3E0332FBB73E18	982
55	327384210EFF11D89401	981
56	8000EDB0C3789CFE3220	1348
57	2ADD21B0A0115057CD01	1022
58	F830ADDD21406611D002	1116
59	CD01F830A13E103282A3	1084
60	AF3266A93284AE3296AE	1226
61	C3B0A0DD21385F11C898	1305
62	CD01F83083C300793C00	1009

¡¡Sí!! Este es el juego que estabas deseando tener. El auténtico. El que, seguro, has visto en las máquinas. El del Ferrari Testarrosa, que va a una velocidad de vértigo por las autopistas desafiando curvas y rasantes...

¡Abróchate el cinturón!

Out Run™

START

ERBE Software

U.S. GOLD

Sound Track

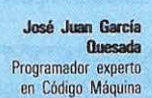
SEGA

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114
TELEF. (93) 253 55 60.



José Juan García Quesada
Programador experto en Código Máquina

Javier Sánchez
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de Micromanía en la sección de Patas Arriba



Cristina Fernández
Redactora de Micromanía



Pablo Ariza
Programador de juegos

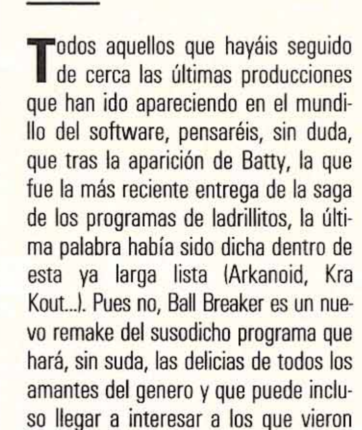


Pedro José Rodríguez
Colaborador de Micromanía

BALL BREAKER

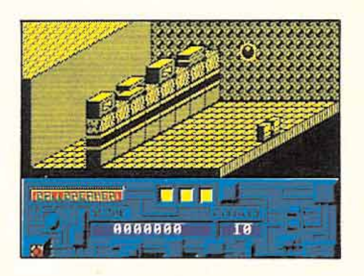
CRL

Spectrum



Todos aquellos que hayáis seguido de cerca las últimas producciones que han ido apareciendo en el mundillo del software, pensaréis, sin duda, que tras la aparición de Batty, la que fue la más reciente entrega de la saga de los programas de ladrillitos, la última palabra había sido dicha dentro de esta ya larga lista (Arkanoid, Kra Kout...). Pues no, Ball Breaker es un nuevo remake del susodicho programa que hará, sin suda, las delicias de todos los amantes del genero y que puede incluso llegar a interesar a los que vieron con escepticismo la aparición de los títulos anteriores.

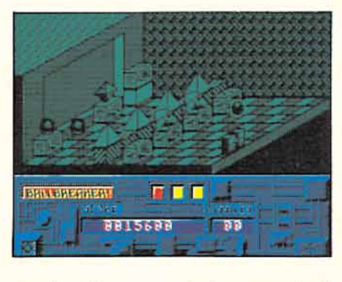
¿Qué tiene Ball Breaker que no tengan los demás? Muy sencillo, el programa ha sido realizado dentro del más puro estilo Filmation, es decir, en tres dimensiones. A algunos les parecerá que esta novedad no justifica la aparición de un nuevo programa de este estilo, pero lo cierto es que los programadores de CRL han logrado lo que parecía imposible, como es que la idea más «sobada» parezca de nuevo tan original y divertida como lo fue en sus principios.





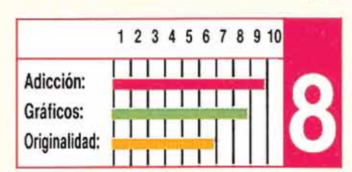
A partir de aquí, las similitudes con programas anteriores son más que notables. El objetivo del juego (por si hay algún despitadillo que aún no sabe de qué va la cosa) es destruir un muro de ladrillos que se encuentra frente a nosotros contando únicamente con nuestra habilidad y con una bola que debemos dirigir con nuestra raqueta para cumplirlo. Algunos de los ladrillos nos concederán al destruirlos sustanciales ventajas tales como aumentar el tamaño de nuestra raqueta, ralentizar el movimiento de la bola, pasar al siguiente nivel, etc.

Existen dos diferencias sustanciales con programas anteriores. La primera es que una vez que consigáis acabar con todos los ladrillos de una pantalla, el programa no pasará automáticamente al siguiente nivel hasta que dejemos que la pelota se cuele. La segunda diferencia creará sin duda más de un quebradero de cabeza (y de raqueta) a todo aquel que quiera pasar del segundo nivel, puesto que a partir de él empezarán a salir los clásicos bichitos que aparecían en todas las versiones anteriores. ¿Dónde está la diferencia? Bien, si alguno de ellos os roza tan sólo, destruirá vuestra raqueta y la partida terminará, independientemente del número de vidas que llevéis. Sencillamente macabro, ¿verdad?



Ball Breaker es como veis un brillante arcade al que la tridimensionalidad de que ha sido dotado le ha añadido una calidad gráfica que no tuvieron sus antecesores, aunque ha perdido algo de rapidez en el movimiento y ha ganado en dificultad, por lo que recorrer con éxito los cincuenta niveles de que consta entra dentro del terreno de lo milagroso.

José Emilio Barbero

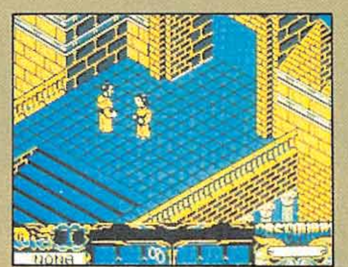


LA ABADÍA DEL CRIMEN

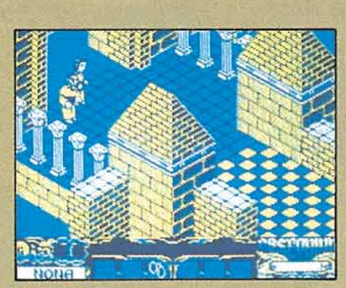
Spectrum 128, Amstrad, MSX

Opera Soft

Por esta redacción han desfilado miles de juegos, algunos han pasado directamente al cubo de la basura, otros nos han mantenido atentos a la pantalla durante horas, pero sólo unos pocos, por no decir que rarísimas excepciones, han conseguido sorprendernos. Sin duda, «La abadía del crimen» pertenece al último grupo, al de los «elegidos».



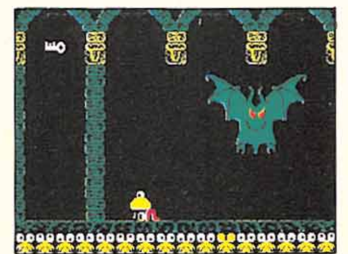
«La abadía del crimen» está basado en la popular novela de Umberto Eco, *El nombre de la rosa.* El argumento nos traslada a la Edad Media, en concreto a una abadía en la que unos extraños acontecimientos han perturbado la paz. Nuestro objetivo es desvelar el misterio y descubrir quién es el culpable del crimen. Adoptamos el papel de un Guillermo de Ockam, personaje histórico



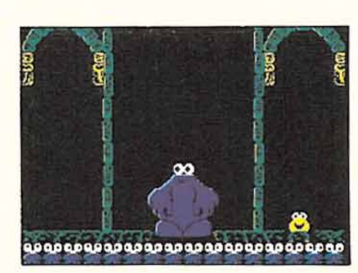
THROUGH THE TRAP DOOR

Piranha

Spectrum, Amstrad, Commodore







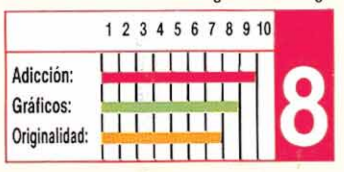
La tan esperada segunda parte de Trap door, el que fuera uno de los programas más originales y simpáticos del pasado año, ha llegado por fin a nuestros pantallas. En esta ocasión, la famosa trampilla se abre de nuevo para dejar salir a un extraño pájaro decapitado que rapta a la calavera para así conseguir la cabeza que nunca tuvo. Berk, ya libre de su antigua condición de esclavo, y la no menos famosa rana asisten impotentes al secuestro de su amigo, pero toman la determinación de unir sus fuerzas para intentar rescatarle.

Through the trap door invierte de forma mágica las situaciones que inspiraron en su momento a su predecesor. Nos permite, por fin, arrojarnos por la tan temida trampilla, nos da la oportunidad de ayudar a la sufrida calavera, nos permite adoptar el papel de esa rana que antes únicamente nos molestaba comiéndose los gusanos.

La colaboración entre Berk y la rana, pues el jugador puede controlar alternativamente a ambos personajes, resulta imprescindible para completar la aventura, ya que cada personaje posee ciertas habilidades que complementan las limitaciones del otro. En pocos minutos el jugador se acostumbra a manejar y seleccionar un personaje a la vez que descubre las trampas y peligros que se ocultan debajo de la trampilla.

Los gráficos, grandes y coloristas como es norma en los juegos de Don Priestley, han dejado ya de sorprendernos sin perder, por ello, la extraordinaria calidad de sus predecesores. Una excelente videoaventura que si bien puede resultar muy similar a su primera parte introduce las suficientes variaciones y nuevos detalles como para poder ser considerada una nueva estrella.

Pedro José Rodríguez Larrañaga



RAMPAGE

Activision

Spectrum, Amstrad, Commodore

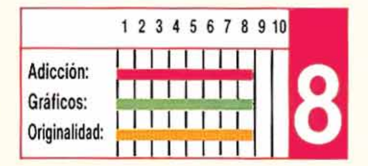
Cuando un programa alcanza en las máquinas de la calle un éxito considerable, se desencadena entre las compañías de software una auténtica batalla campal por ver quien consigue los derechos para su conversión a los ordenadores domésticos. En esta ocasión ha sido Activision la afortunada y podemos afirmar sin temor a equivocarnos que aunque las diferencias con la máquina de la calle son inevitables, la conversión de Rampage en todos los sistemas alcanza un buen nivel.

Rampage nos brinda la posibilidad de controlar a uno de los tres monstruos que encontraremos en el menú principal y al mismo tiempo si lo deseamos, repartir las glorias del éxito con otros dos protagonistas. Nuestro objetivo es destruir todos los rascacielos de la ciudad, golpeándolos con nuestras efectivas «manitas», evitando el ataque de los helicópteros y los francotiradores enemigos. Por el camino podremos reponer energía recolectando algunos ítems nutritivos, pero también nos encontraremos otros que causarán graves lesiones en nuestro marcador de energía.



Rampage es un programa bien realizado, con gráficos muy coloristas y espectaculares, que probablemente batirá algunos de los récords de adicción que otros programas han cosechado hasta ahora. Un programa muy cinematográfico que animará las pantallas de nuestros ordenadores.

Cristina M. Fernández



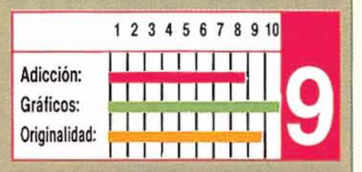
que destacó durante la Edad Media por su sagacidad y por su enfrentamiento con el papado. La historia cuenta que Guillermo viajó al norte de Italia para entrevistarse con el Papa y mientras esperaba en la abadía la llegada del representante de éste, un misterioso crimen pondrá a prueba su sagacidad. Guillermo, acompañado por un novicio, recorrerá cada centímetro de la abadía buscando la causa del presunto asesinato.

Para aumentar el interés disponemos sólo de siete días para resolver el enigma. Deberemos recoger cinco objetos, en el orden correcto y en el día señalado, de esta forma la aventura sólo puede concluir el séptimo día. «La abadía del crimen» es un juego de lógica, los acontecimientos, así como los personajes, van desvelando el argumento, dándonos las pistas que nos permitirán llegar al final. Aunque en teoría todo parece muy sencillo, sin embargo, podemos acabar de forma precipitada nuestra incursión en el terreno de un Sherlock Holmes cualquiera, si no respetamos las normas de la abadía. Existen faltas graves que nos pondrán de patitas en la calle y faltas leves que irán descontando nuestro marcador de obediciencia.

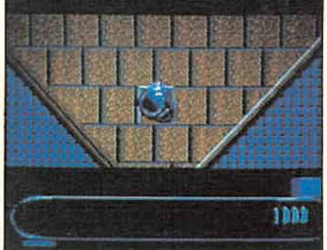
Un detalle muy importante del juego es que cuando nuestro protagonista permanece quieto durante unos segundos, escucharemos una musiquilla y en pantalla observaremos qué están haciendo otros personajes. Esto nos servirá de pista, ya que sólo aparecerán aquellas acciones que influyen en el desarrollo del juego.

Como bien habéis imaginado, «La abadía del crimen» es un juego para pensar, pero con los ingredientes y dificultades necesarios para que rompiendo moldes no conozcamos el aburrimiento. Cada pantalla está cuidada al máximo, conformando un extenso y complejo mapeado. De él podríamos afirmar, sin correr el riesgo de equivocarnos, que alcanza la perfección, tanto en los gráficos como en las complejas rutinas de movimiento. Un programa indispensable en cualquier colección que, sin duda, pasará a la historia como uno de los grandes títulos del software de acción. Sencillamente sensacional.

Cristina M. Fernández



MAD BALLS



Denton Design

Spectrum, Amstrad, Commodore

Mad Balls es un nuevo programa de la fecunda casa Denton Design. Al escuchar este nombre, nos vienen a la memoria programas tales como Frankie goes to Hollywood, pero la realidad de este juego es que se puede considerar como un «programa menor» teniendo en cuenta la trayectoria de esta casa.

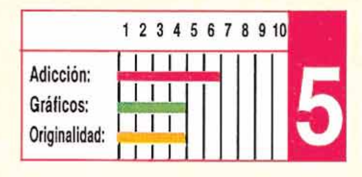
Todo empieza con una presentación muy escueta, con una aceptable música. Tras pulsar fuego aparece ante nosotros una pantalla dividida en dos partes, arriba la zona de juego y abajo lo que se supone que será zona de marcadores, etc.

Lo que primero resalta es «algo» que va aumentando y disminuyendo de tamaño, que a juzgar por lo que dicen las instrucciones del juego supongo que será una pelota botando, y digo supongo porque la verdad es que no sé si creérmelo. A la vez que se ve la «pelota», se escucha un extraño «boing» y empieza a llenarse la zona de juego de «pelotas» botando.

Otra cosa que desconcierta es el atribuir en las instrucciones a unas cosas amorfas el atributo de «cubos de basura».

En resumidas cuentas, Mad balls no se puede decir que sea un buen programa. Los gráficos son muy simples y escasos, el sonido algo repetitivo. Tras leerte las instrucciones esperas que aparezca en la pantalla un «nuevo mundo», pero espera sentado, que no llegará. Sólo resta esperar que este tropiezo sirva para algo, para que las casas de software comprendan que no es suficiente con hacer cualquier programa y meterle mucha floritura, sino que hay que pensar en los sufridos compradores y no echar al mercado «cualquier cosa».

Javier Sánchez



CALIFORNIA GAMES

Epyx

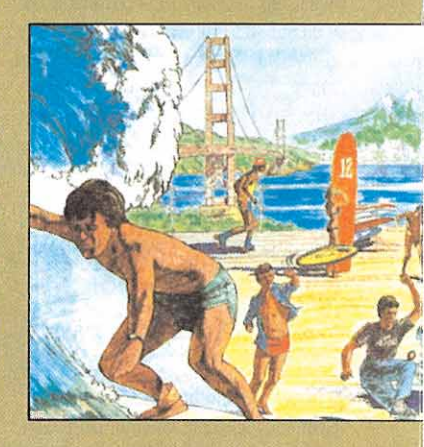
Commodore



Seis nuevas pruebas vienen a englosar la amplia lista de simuladores deportivos. En esta ocasión las pruebas llegan directamente desde el otro lado del Atlántico, y si hay una nota que une todos los eventos es, sin duda, la originalidad.

California Games como ya hemos dicho consta de seis pruebas que se cargan independientemente desde cinta. Permite así mismo que compitan hasta un máximo de ocho jugadores en la versión de Commodore y cuatro en las versiones de Spectrum y Amstrad. Nuestro objetivo es alcanzar la máxima puntuación en cada una de las pruebas realizando todas las acrobacias que nuestra habilidad nos permita, consiguiendo de esta forma muchos más puntos de bonificación.

Nada más cargar el juego nos encontramos un menú general que nos permite seleccionar las competiciones en las que queremos participar, bien en todas o bien sólo en la que nos interese, seleccionar el modo práctica o competición y definir los controles. Accedemos, entonces, a una pantalla paralela en la que escogemos el nombre de nuestro jugador y el sponsor.



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Gremlin

Spectrum, Amstrad, Commodore





Nos encontramos frente a otra videoaventura de la casa Gremlin Graphics. Tras un tiempo de espera de carga en el que estuvimos amenizados por una simpática pantalla de presentación, comienza el programa. Suena una estupenda y graciosa melodía (de Ben Daglish) que nos da los mejores presagios. Tras pulsar fuego, comienza la aventura... Asumes el papel de un ratón detective en un submundo paralelo al humano. Tu arriesgada misión es rescatar a tu siempre fiel colaborador de las garras del malvado de turno. Esto no nos dice gran cosa, pero no nos dejemos engañar, el juego es más. Partiendo de un más que flojo comienzo, el programa tiene la particularidad de superarse. Debido esto a unos gráficos más que buenos, de una aceptable velocidad, de una variedad de escenarios y... todos pensaréis en el sonido, pero en la versión de Commodore, lamentablemente, ¡no tiene apenas sonidos!



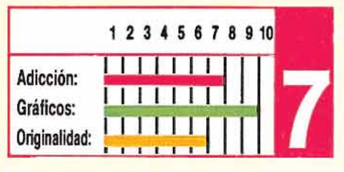
Para llevar a buen término nuestra misión, deberemos encontrar y seleccionar las cinco pistas verdaderas, haciendo uso de nuestra inteligencia y de la tecla correspondiente.

Contaremos con la ayuda de trampas para ratones que nos iremos encontrando y que atraparán a los pérfidos secuaces del malvado Ratigan.

En líneas generales, podemos hablar de Basil the great mouse detective como un programa que gustará a los amantes de este tipo de juegos, que son muchos.

Como nota curiosa, el reloj nos marcará el tiempo que nos queda.

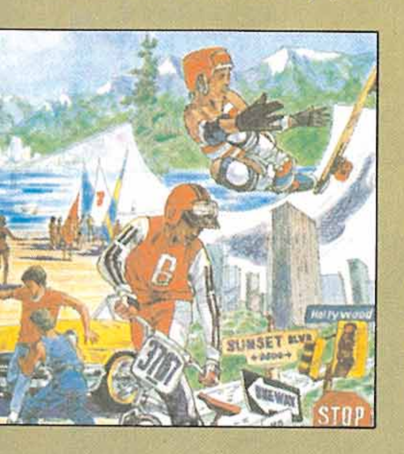
Javier Sánchez





Podemos participar en seis eventos diferentes. Por orden de aparición, éstos son:

Half pipe skateboard. En esta prueba nuestro objetivo es hacer piruetas con nuestro monopatín recorriendo un tubo de grandes dimensiones. Disponemos en ella de un minuto y quince segundos para demostrar nuestro dominio, pero la prueba también acabará cuando tengamos tres caídas.



Foot bag. Este es uno de los acontecimientos más originales, nuestro objetivo es mantener en el aire una pequeña pelota. Para ello debemos impedir que toque el suelo con nuestros pies, las rodillas o la cabeza. Destacan en ella la variedad de patadas, desde interiores a exteriores pasando por patadas invertidas o hacia atrás.

Surfing. Tal vez la prueba más conocida, pero no por ello más sencilla, nos obligará a mantener el equilibrio quedándonos lo más cerca posible del borde de la ola. Aquí, como en el resto de las pruebas, se premiará la habilidad en las acrobacias, además de permanecer todo el tiempo posible sobre la tabla. Disponemos de un minuto y cincuenta segundos de tiempo o de cuatro caídas.

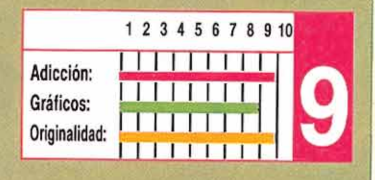
Patinaje. En esta ocasión nuestro protagonista es una atlética joven que deberá recorrer el paseo martimo evitando las grietas, hierba, charcos y demás objetos repartidos por el suelo. Además deberá esquivar los balones que le lanzan desde la playa. Conseguirá más puntuación cuando mantenga una velocidad considerable y cuando salte los obstáculos.

Carreras BMX. Controlaremos una bicicleta que debe cubrir el recorrido en el menor tiempo posible. La carrera terminará cuando tengamos una caída grave o tres leves, disponemos de dos minutos para completar el circuito, pero si conseguimos llegar a la meta antes del tiempo previsto, cada segundo incrementará considerablemente nuestra puntuación.

Disco volante. En esta prueba nuestro objetivo es lanzar lo más lejos que podamos un disco, combinando velocidad y ángulo de tiro en el lanzamiento, para luego recogerlo en el otro extremo de la pista.

Como habéis podido comprobar, California Games es un completo título por la originalidad de las pruebas que incluye. Además, destaca en él la perfección de los gráficos y la gran variedad de movimientos. Todo esto sólo puede llevarnos a una conclusión: tenemos California Games para rato, si queremos salir mínimamente airosos en cada una de las pruebas.

Cristina M. Fernández



FIRETRAP

Electric Dreams

Spectrum, Amstrad

Electric Dreams es una compañía que a pesar de haber producido una amplia gama de programas de aceptable calidad todavía no ha logrado dar con un producto que la coloque en lo más alto de las listas de éxitos. Tal vez este Firetrap cale más hondo en los usuarios que otros títulos editados.

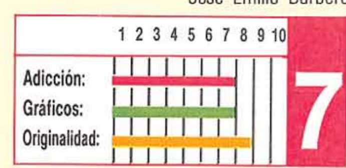
Firetrap está basado en los conocidos programas de escalar edificios aunque con modificaciones. Nuestro protagonista es un arriesgado bombero que equipado con un jet-pack y con un sofisticado lanzador de agua debe intentar llegar a la cumbre de un edificio en llamas rescatando en su ascensión al máximo número posible de personas y de perritos. Encontrarás dos tipos de peligros: en primer lugar las ventanas por las que salen las llamas del incendio. Si las tocas caerás desde el lugar en que te encuentres hasta el principio del edificio perdiendo una vida. Cuando te encuentres con una, es-



quívala o aún mejor apágala con tu lanzador y conseguirás unos cuantos puntos. El otro peligro al que te enfrentarás son los objetos que caen desde los pisos superiores. Tanto sus efectos como la forma de esquivarlos o destruirlos son similares a lo anterior. Por si todo esto fuera poco, dispones de un tiempo límite para alcanzar la cima del edificio.

El juego en sí no es un prodigio de originalidad, pero sus gráficos son agradables, el manejo del personaje sencillo, y la adicción muy elevada por lo que sin duda tendrá una buena aceptación entre los fanáticos de los arcades.

José Emilio Barbero



SUPERCYCLE

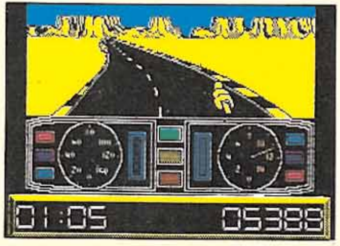
Epyx

Spectrum

Aunque hace ya bastante tiempo que este simulador de motos, de Epyx, hizo su aparición en el panorama del software, ahora, por fin, llega a España.

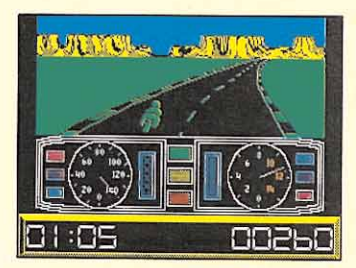
Básicamente «Supercycle» es bastante semejante a otros simuladores de motos y, aunque las innovaciones son mínimas, sin embargo, sin enjuiciarle desde esta perspectiva, el programa llega a ser muy interesante.

Nuestro objetivo es llegar a la meta antes de que venza el tiempo que tenemos asignado a cada circuito, modificando marchas —nuestra moto dispone de tres— y velocidad, según las exigencias del terreno. La dificultad



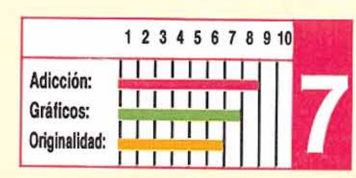
aumenta progresivamente y, si bien las primeras fases son fáciles de superar, a medida que alcanzamos nuevos niveles comienzan a aparecer otros obstáculos como hielo, baches o agua en la calzada que entorpecen nuestro acceso a las posiciones de cabeza.

Los escenarios son muy variados, pasando del campo a la ciudad y del día a la noche, para que podamos demostrar nuestra destreza en condiciones adversas.



«Supercycle» no es un prodigio de originalidad, ni sus gráficos son todo lo espectaculares que podíamos esperar, pero, sin embargo, su planteamiento respeta todas las claves de la adicción. Un buen programa, con tres niveles de juego para que hasta los menos habilidosos puedan ocupar un lugar en el podium de honor.

Cristina M. Fernández



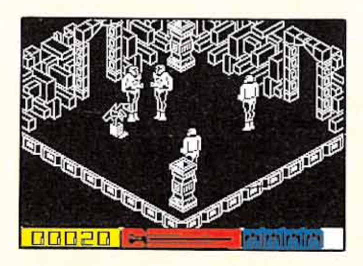
PHANTOM CLUB

Ocean

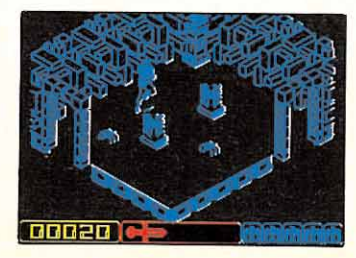
Spectrum, Amstrad, Commodore

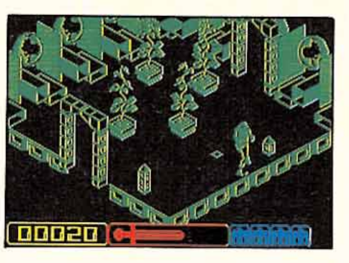
El Phantom club es una asociación de superhéroes que decidieron en el pasado unir sus fuerzas para luchar juntos contra el crimen y el mal. Pero al igual que en la mítica Guerra de las Galaxias, Dar Bider que se pasó al lado oscuro de la fuerza, el Overlor (jefe supremo del club), decidió cambiarse de bando, convenciendo también al resto de los superhéroes. Sólo Plutus no se dejó engatusar y ahora intentará en solitario traer de nuevo a sus compañeros al buen camino.

Bastan unos pocos minutos con este programa para comprender que nos hallamos ante una verdadera superproducción, un juego que ha sido diseñado y



realizado con aires de triunfador. En sus más de 550 pantallas llenas de excelentes diseños tridimensionales. Phantom club introduce nuevas mejoras al mítico Filmation que se traducen en el movimiento más rápido y realista que hemos encontrado en programas de este tipo. Es un verdadero placer ver caminar a nuestro personaje con esos pasos ágiles y atléticos a la vez que sor-

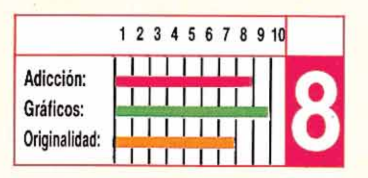




tea los innumerables peligros que tratarán de impedir que, tras superar los 10 rangos de su aprendizaje, consiga el poder suficiente para derrotar al poderoso Overlor.

Una cuidada combinación de factores debe de hacer de Phantom Club un sonado éxito. El nuevo jugador se integra rápidamente en la estructura del programa a la vez que el reducido nivel de dificultad te permite explorar un considerable número de pantallas antes de perder sus cinco vidas. Si a esto unimos un desarrollo frenético en el que prácticamente no tenemos un momento de respiro y la variedad y calidad de personajes y escenarios notaremos pronto que nos hemos pasado varias horas frente al monitor sin darnos apenas cuenta. A Phantom club no le falta casi nada. Recomendado hasta para los más exigentes.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

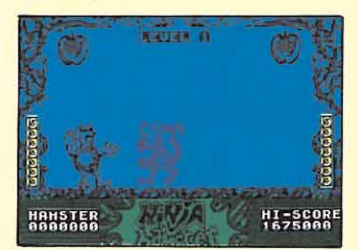


NINJA HAMSTER

CRL

Spectrum, Amstrad, Commodore

El último programa de CRL se llama Ninja Hamster y es una parodia de los juegos de artes marciales que tanto han proliferado desde la aparición del ya mítico The way of the exploding fist. En realidad, la mecánica de este juego se diferencia poco o nada de la de los otros programas de este tipo, pero lo que lo convierte en un programa realmente original son los gráficos. En vez de una lucha entre dos grandes maestros orientales de las artes marciales, asistimos a una lucha entre un hámster y otra serie de animales, como ratas, monos y abejas, que se lo van a poner muy difícil a nuestro guerrero.

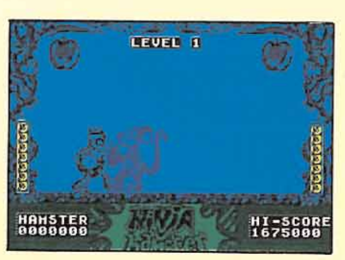


Los gráficos son relativamente grandes y están muy bien animados, siendo sin duda alguna el alma del juego. Los luchadores se van cargando de la cinta de dos en dos, aunque existe una versión de Spectrum 128/+2/+3 en la que se cargan todos de una vez, aunque no tiene ninguna otra diferencia: ni siquiera aprovecha las mayores posibilidades sonoras del ordenador.

Podemos jugar contra el ordenador o contra otro jugador, aunque en este

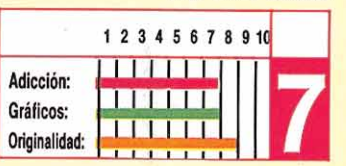


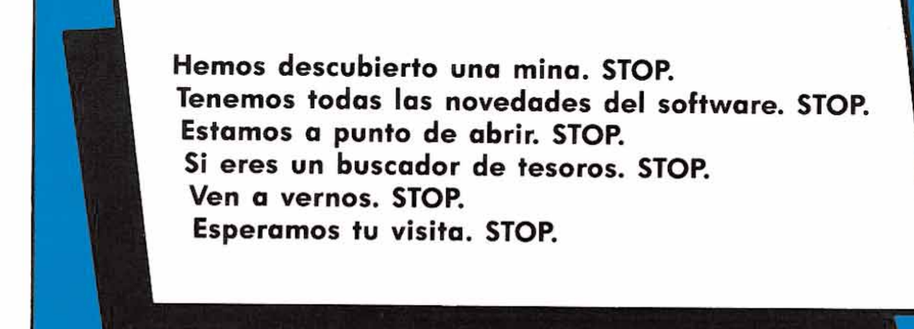
caso resulta un poco difícil conseguir que los dos puedan manejar todas sus teclas con comodidad, pues el teclado es demasiado pequeño para cuatro manos dando saltos, patadas, puñetazos, etc. Los efectos sonoros son buenos, especialmente el grito del hámster cuando es abatido por uno de sus contrincantes.



Como características negativas se podrían resaltar la mezcla de colores y lo complicado del manejo, al menos al principio. La dificultad es la suficiente para mantener nuestro interés sin desanimarnos. En definitiva, un juego bastante simpático y mejor que muchos otros juegos «serios» de artes marciales.

José Emilio Barbero





LOS VIDEO-JUEGOS EN U.S.A. TIENEN UN NOMBRE

WORLD GAMES
from
EPYX ™

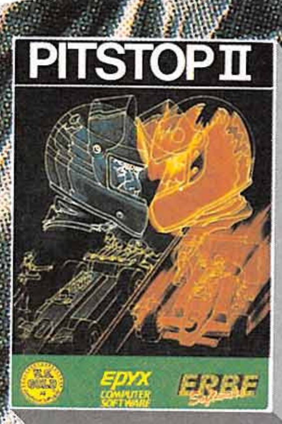
Compete in Eight Exciting World Events

ERBE Software

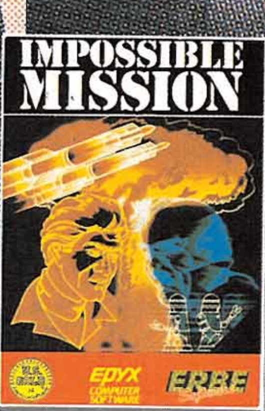
U.S. GOLD



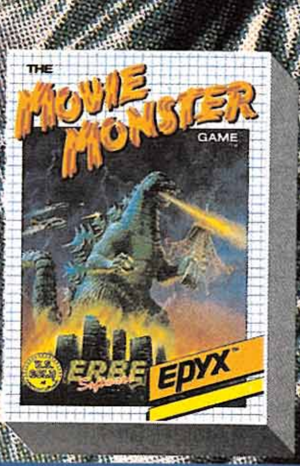
SUPER-CYCLE



PITSTOP II



IMPOSSIBLE MISSION



MOVIE MONSTER


EPYX®
LOS JOVENES AMERICANOS
CUANDO TIENEN SED
BEBEN COCA COLA, CUANDO TIENEN HAMBRE COMEN
HAMBURGUESAS, CUANDO QUIEREN ESTAR COMODOS
VISTEN TEJANOS... Y CUANDO JUEGAN CON SU
ORDENADOR LO HACEN CON UN PROGRAMA DE EPYX
California GAMES™
EPYX
ERBE Software
CHAMPIONSHIP WRESTLING
CHAMPIONSHIP WRESTLING
EPYX TU AMIGO AMERICANO
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.
DELEGACION CATALUÑA
C/. VILADOMAT, 114. 08015 BARCELONA. TELEF. (93) 253 55 60

MAX TORQUE

Bubble Bus

Commodore





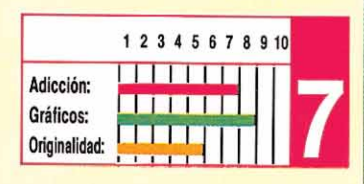
Decir Max Tourque nos sugiere videoaventuras en galaxias lejanas, intrépidos aventureros en busca de peligros inagotables, malvados tiranos de extrañas razas..., pero no, no es ninguna de estas cosas, ¡va de carreras de motos (qué original)!

Tras esta extraña entrada en contacto con el juego vayamos a su «argumento». Empiezas eligiendo uno de siete corredores. Tras esta breve fase apareces con tu moto en una pista, con tus contrincantes. Comienza la carrera y empieza la lucha moto contra moto. Tienes un tiempo limitado para cubrir cada sector del recorrido y no te será fácil acabar cada uno. Además, de los demás corredores tienes el agravante de que si te sales de la carretera seguro que sufres un drástico choque que puede desmoronar muchas de tus ilusiones por el tiempo que pierdes en reincorporarte a la carrera. No se puede decir que sea un programa muy original, pero debido a otros aspectos, tales como movilidad, velocidad, gráficos, etc., se puede hablar de Max Tourque como de un buen juego que divertirá a los fanáticos de las motos y en general a los que les guste disfrutar un buen rato con un programa no demasiado complicado y divertido a la vez.

Hay que resaltar en su aspecto gráfico el fondo, el movimiento de la moto (¡puede hacer «caballitos!) y el movimiento de la carretera, que es muy veloz.

Un detalle muy curioso es que la luz roja trasera de tu moto se enciende cuando frenas.

Javier Sánchez



MATCH DAY II

Ocean

Spectrum, Amstrad, Commodore



Tras mucho pensar sobre la mejor manera para comenzar este breve comentario, creo haber encontrado la fórmula más adecuada y la resumiré en breves palabras: Match Day II es el mejor simulador de fútbol.

Tras la concisa y gloriosa entrada, llega el momento de intentar explicar las razones de semejante afirmación. ¿Qué tiene este programa de especial? Absolutamente todo. Excelentes gráficos que sorprenden por su clara definición a pesar de la limitación de su pequeño tamaño, movimiento aceptable si pasamos por alto la inevitable lentitud derivada de semejante cantidad de sprites en pantalla, una correcta perspectiva que permite al jugador calcular rápidamente la trayectoria y la altura de la pelota y un sonido espectacular que remata la puesta en escena.





Pero donde Match Day II se muestra especialmente inimitable es en la variedad y calidad de las opciones y detalles que presenta. Además de las posibilidades típicas de cambiar las teclas, niveles de sonido y dificultad y tiempo de juego, se presentan posibilidades tan útiles y novedosas como definir el tipo de falta que serán sancionadas como tales o seleccionar las tácticas de ambos equipos. Se puede cambiar el contraste de los colores utilizados, el nombre de los equipos, seleccionar entre competición de liga o co-

STAR WARS

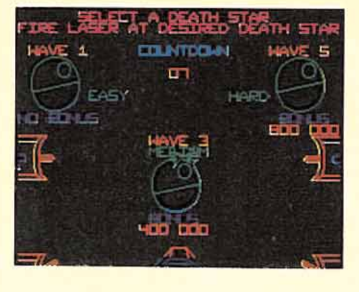
Domark

Spectrum, Amstrad, Commodore



Contaros desde estas líneas el argumento del film Star Wars y de sus posteriores secuelas sería algo tan largo como innecesario. ¿Quién no conoce a Luke, Leia, Dark Vather, Han Solo y demás personajes de la historia? También muchos de vosotros recordaréis una máquina inspirada en la película que Atari creó para los salones recreativos. Pues siguiendo la actual fiebre de conversiones que ahora mismo circulan por el mercado del software, Domark ha realizado la conversión de aquella máquina que tanto éxito tuvo en su momento.

El programa está dividido en tres fases independientes que deberemos recorrer a bordo de nuestra Ala X asumiendo así el papel de Luke Skywalker. En la primera deberemos luchar contra los cazas del imperio que intentarán por todos los medios impedirnos que nos acerquemos a la estrella de la muerte. En la segunda, ya sobre la superficie de la estrella, combatiremos contra las torres que nos atacan. En la última fase entraremos dentro del túnel que conduce al único lugar vulnerable de la estrella. Si le acertamos la base del imperio estallará en mil pedazos y pasaremos al siguiente nivel.



Podemos elegir entre tres niveles distintos de dificultad y disponemos de 9 escudos de protección que iremos perdiendo a medida que recibamos impactos de los enemigos o choquemos con los obstáculos del camino. Cada vez que termines un nivel obtendrás un escudo extra.

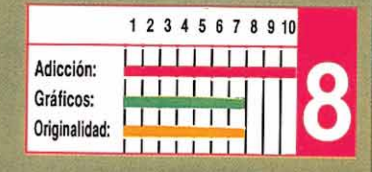
Star Wars es, como veis, un clásico arcade galáctico correctamente realizado. La versión para los micros ha sido francamente bien realizada, aunque en la versión para el Spectrum se ha suprimido el sonido, lo que sin duda ha



pa y permite a dos jugadores jugar juntos contra el ordenador. Durante el partido se puede regular la fuerza del «chup», observando el indicador de fuerza que aparece en la parte superior de la pantalla e, incluso, el rúgido del público aumenta de intensidad a medida que la acción se acerca a la portería.

Con programas así, por suerte, las palabras sobran y dan paso a la simple experiencia de disfrutar jugando, que debe ser la única aspiración de un juego de ordenador.

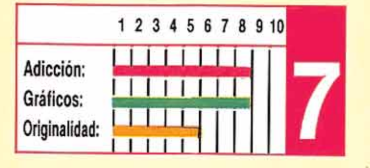
Pedro José Rodríguez Larrañaga





restado muchos puntos a la calidad global del programa.

José Emilio Barbero



KNIGHTMARE

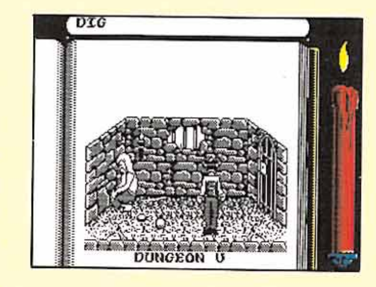
Activision

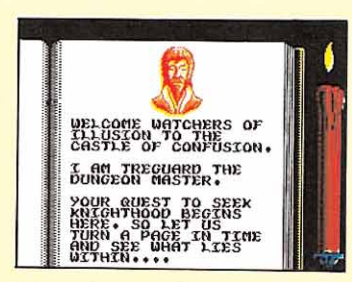
Spectrum

Knigthmare comenzó siendo un programa de televisión de la ITV inglesa. Más exactamente, un concurso en el que se mezcla el concepto de juego de ordenador con sofisticados efectos especiales. En él, un grupo de cuatro jugadores debe recorrer el castillo de Damonia resolviendo enigmas y evitando a los habitantes que viven en él. Si bien el programa lleva pocos meses en emisión, la versión para ordenadores era algo prácticamente inevitable. En este caso nos ocupa la adaptación para el Spectrum que, considerando las limitaciones que éste tiene, es razonablemente aceptable.

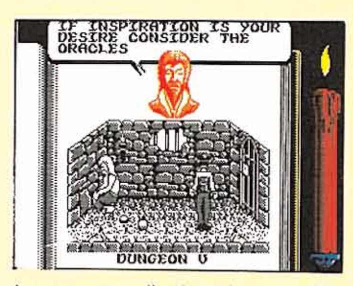
El juego está bastante cuidado y se podría introducir en el grupo de programas tipo Fairlight. Los gráficos son buenos aunque quizá el movimiento de los personajes (hay alrededor de una docena) sea demasiado brusco y poco definido. Como en el programa de televisión, no faltan tareas que realizar y va a ser necesaria una buena cantidad de ingenio para descubrir qué habrá que hacer y cómo realizarlo. Para comunicarte con el ordenador debes pulsar, en primer lugar, la tecla con que comienza el verbo, enter y la tecla del objeto o persona correspondiente. Existen algo menos de 20 verbos y objetos. Este sistema evita el habitual tanteo para descubrir el vocabulario de la aventura, pero llega a resultar bastante incómodo. Finalmente, el juego es bastante complicado y las pequeñas ayudas que se ofrecen durante la partida (a través de los Oráculos y personajes) no son demasiado reveladoras. Interesante para los que tengan mucha imaginación y mucha paciencia.

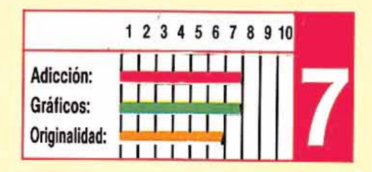
José Juan García Quesada











GALACTIC GAMES

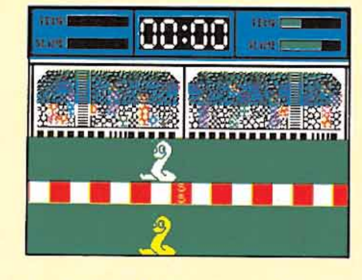
Activision

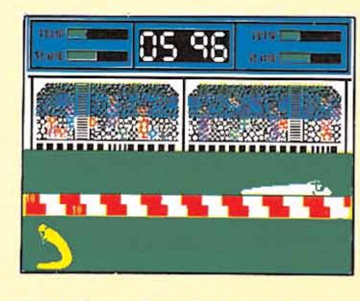
Spectrum, Amstrad, Commodore

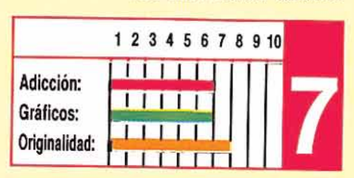
Activision nos ofrece una nueva variación sobre el tema de los juegos deportivos por ordenador. Desde el ya mítico Decathlon hemos visto pasar por nuestras pantallas todo tipo de programas que constaban de varias pruebas de índole olímpica: juegos de verano, otoño, invierno y primavera. Puesto que parece que la idea sigue teniendo aceptación y que el futuro está más cerca que antes, el siguiente paso era irremediable: hacer unos juegos galácticos.

Estos juegos serán organizados por la AAA (Asociación Astronómica de Atletas) y se celebrarán cada 0,00002 revoluciones galácticas. Conociendo esto, ya podemos entrar en materia. Los juegos galácticos se componen de cinco pruebas: 1) los 100 metros deslizantes, donde tendrás que aprender a mover a un gusano para conseguir ganar a otro gusano; 2) hockey espacial, donde deberás evitar ser succionado por las porterías (el jugador que controlas es redondo) y controlar los rebotes; 3) judo psíquico, en el que tienes que defenderte de los ataques mentales del oponente a la vez que intentas arrebatarle toda su energía mental; 4) lanzamiento de cabeza, nueva versión de lanzamiento de jabalina; y 5) maratón metamórfico, maratón que corren seres que pueden transformar su cuerpo según lo requieran las circunstancias. Probablemente esta última sea la prueba más interesante. Probablemente, porque el juego se carga por trozos según vas superando pruebas y la primera ya es bastante difícil. Los gráficos y, en general el diseño de las pantallas, es sencillo; pero cumplen perfectamente con su misión, que no es poco. Sirve para pasar un buen rato aporreando el teclado o el joystick.

José Juan García Quesada





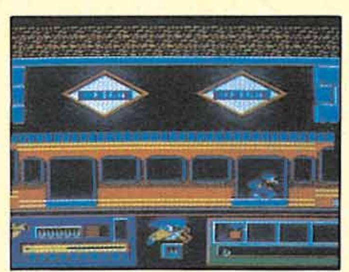


GOODY

Opera Soft

Spectrum, Amstrad, MSX



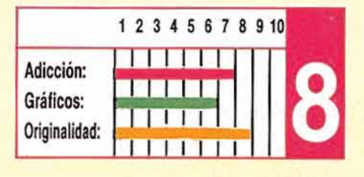


Tras un pequeño lapso de tiempo desde sus últimos lanzamientos, nos llega ahora un nuevo programa de Opera Sorft, Goody. En él encarnamos a un ladrón que curiosamente tiene este mismo nombre. Goody está dispuesto a acabar de una vez para siempre con la vida que lleva, pero para ello debe dar un golpe y ganar dinero para vivir el resto de sus días, así que ha decidido asaltar el gran banco. Éste es, a grandes rasgos el argumento del juego. Éste en sí consiste en ir recogiendo bolsas de dinero para comprar los utensilios necesarios para atracar el banco y encontrar los cilindros que nos facilitarán la combinación de la caja fuerte, mientras tratamos de esquivar al implacable oficial Rodríguez y a Charly «El Bardeos», entre otros.

Aunque luego se van encontrando diferencias, al comenzar a jugar es inevitable pensar que se está jugando al «Livingstone, supongo». La forma de moverse, de saltar, de disparar, de morir, es la misma que en dicho juego. Sin embargo, el conjunto ha quedado mejor que su antecesor. Existen más detalles originales, como la estación de metro que como habréis supuesto es la de Ópera. Los gráficos, sin llegar a la perfección, quedan graciosos y resultones. La melodía inicial del Amstrad es bastante buena.

El juego mantiene una dificultad apropiada, teniendo en cuenta el elevado número de vidas que se conceden. En definitiva, un juego que, aunque no cuenta con una gran perfección técnica ni unos gráficos espectaculares, merece la pena tener, sobre todo si os gustó el Livingstone.

Pablo Ariza

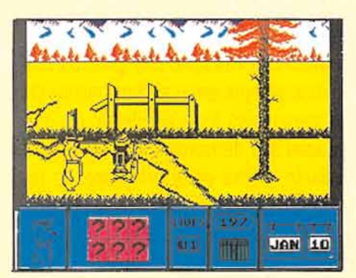


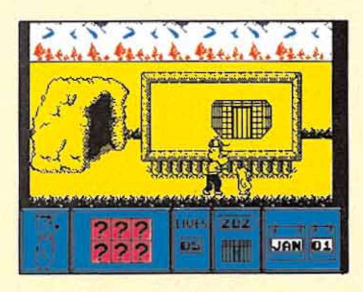
YOGI BEAR

Piranha

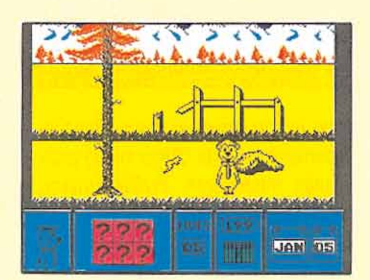
Spectrum, Amstrad, Commodore







Aquel día lucía un espléndido sol en el parque Jellystone y nuestro amigo Yogi, el oso más elegante y dicharachero de cuantos en el mundo existen, se preparaba para disfrutar de una agradable jornada propiciada probablemente por alguna apetitosa merienda que Yogi «tomaría prestada» a alguno de los muchos visitantes que acudían diariamente al parque. Pero no para todo el mundo era aquel un día afortunado, al menos no para Boo-Boo, el pequeño e inseparable amigo de Yogi, que había tenido la fatalidad de cruzarse en el camino de un cruel cazador cuyo negocio consistía en abastecer de animales a los circos de la región.



Yogi, preocupado por la tardanza de su compañero de aventuras, decidió subirse al árbol más cercano con objeto de divisar dónde demonios se encontraba Boo-Boo. Lo que vio cuando llegó a lo más alto os lo podéis imaginar: un cazador, una escopeta... y Boo-Boo delante de ellos.

Pronto los perdió de vista, pero Yogi sabía bien que el cazador llevaría a su amigo hasta su cabaña donde lo encerraría en una jaula a la espera de que llegara un comprador.

Nuestro popular oso debe, por tanto, recorrer el largo camino que le separa de la cabaña del cazador e intentar rescatar a Boo-Boo antes de que este pase a formar parte del gremio circense.



Este es el argumento que ha elegido Piranha para trasladar a las pantallas de nuestros ordenadores el archiconocido oso Yogi. A partir de él se ha creado un divertido arcade de elevada dificultad que hará las delicias de los amantes del género.

Los peligros con los que os debéis enfrentar son múltiples; unos os restarán energía, como geiseres, ranas, abejas, pájaros..., mientras que otros os quitarán una de vuestras preciadas vidas, entre éstos se encuentran serpientes, renos, irritados campistas (¿alguien ha visto su cesta?), ríos y lagos en los que os hundiréis si no los saltáis adecuadamente y, como no, el inefable y malhumorado guardabosques Smith, cuya antipatía hacía Yogi es de sobra conocida. Podréis reponer energías robando cestas de merienda o robando peces a los pescadores que se encuentran en los ríos.

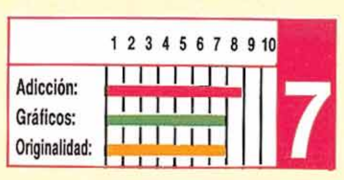
Comenzáis vuestra misión en la pantalla 202 y deberéis llegar hasta la número 2, donde se encuentra Boo-Boo. Afortunadamente, existen algunas grutas que os ahorrarán camino al introduciros por ellas. Aunque algunas en lugar de conduciros más cerca de vuestro amigo os llevarán más atrás.

Otro aspecto importante son las seis pistas que en forma de caramelos de manzana ha dejado por el camino Boo-Boo. Os serán imprescindibles para entrar en la pantalla de la cabaña del cazador, donde se encuentra la llave que abre la jaula de Boo-Boo.

Yogi Bear es un simpático arcade que sin tener unos gráficos y unos movimientos excepcionales consigue interesar por su elevado grado de adicción y el propio interés intrínseco del personaje que trata.

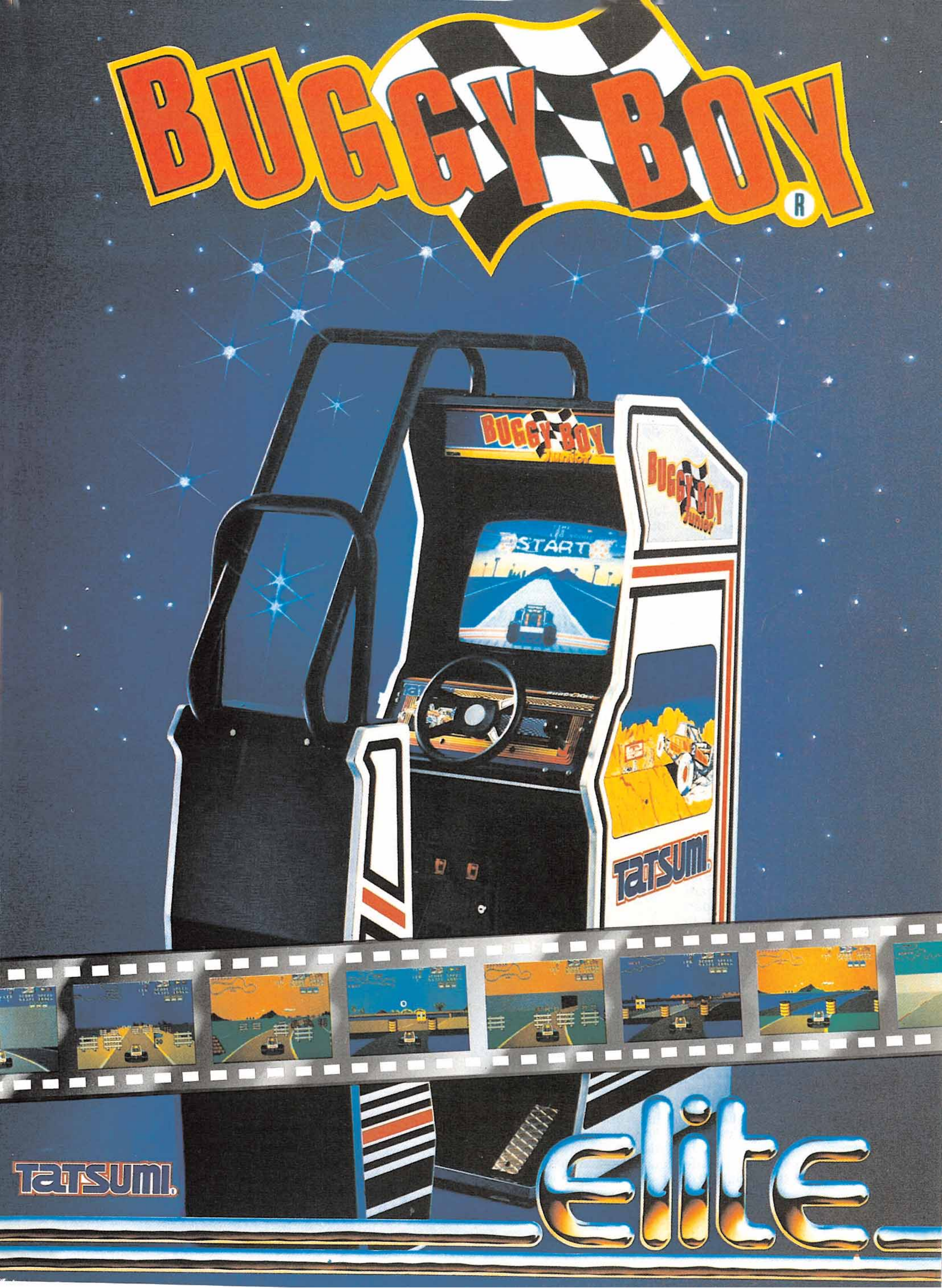
¡A divertirse!, ¡Oh, oh, oh!

José Emilio Barbero



La Valoración que figura en los recuadros rojos con números en blanco es la que otorga la revista independientemente de la opinión de los críticos a cada uno de los juegos.





BUGGY BOY
R
BUGGY BOY Junior
START
TATSUMI
TATSUMI
elite

RESCATE

Proeinsa

María Salcedo, una prestigiosa corresponsal española, que se encontraba destinada en el continente africano, realizando una misión especial, ha desaparecido misteriosamente.

Según las últimas noticias cabe la posibilidad de que haya sido raptada por un grupo revolucionario y terrorista que ha venido actuando en el país durante los últimos días. Su novio se ha dirigido a Ciudad del Cabo para averiguar qué ha ocurrido en realidad.

Así empieza esta aventura gráfico-conversacional de un nuevo grupo de programadores españoles, que hace de este modo su primera incursión en el mundo del PC.

El juego en líneas generales no es excesivamente complicado, gracias sobre todo a una serie de ayudas que



María Salcedo ha desaparecido. STOP. Posiblemente se trata de un secuestro. STOP. Ven urgentemente. STOP.

los programadores han tenido a bien obsequiarnos y que son entre otras, un menú accesible desde una de las teclas de función, que incorpo-



ra todas las frases y palabras que podemos utilizar en el juego, y un indicador con las direcciones disponibles en cada momento, con la ventaja adicional de poder usar las teclas del cursor, para indicar el lugar hacia el que vamos a dirigirnos.

Rescate, es una divertida aventura, con buenos gráficos, en la que curiosamente los reflejos serán muy importantes, sobre todo por la velocidad a la que se desarrollan los acontecimientos.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



ARTICFOX

Electronics Arts

En la mayoría de los juegos arcade hemos tenido que pilotar sofisticadas naves espaciales. Sin embargo, en esta ocasión, nuestro vehículo de combate será un tanque blindado de 37 toneladas, dotado de un cañón de 150 mm capaz de atravesar sólidos blindajes de acero, igual que si de papel se tratase.

Además disponemos también en la parte trasera de instaladores de minas con las que cortar el avance enemigo por la retaguardia, de una forma un tanto tajante y sorpresiva para ellos. Sin embargo, nuestro arma más potente consiste en una batería



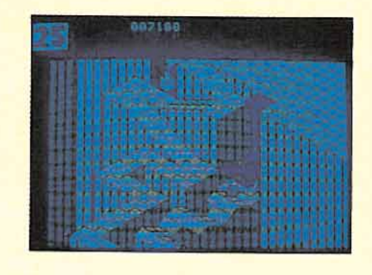
MARBLE MADNESS

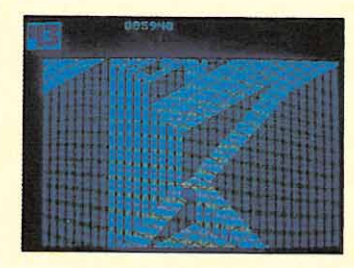
Electronics Arts

Poco se puede decir de este juego que no se haya dicho ya anteriormente. Estamos ante un clásico arcade altamente adictivo, que pondrá nuestros nervios a prueba.

El juego está basado en el gran éxito de las máquinas recreativas que ahora cobra una nueva dimensión en la pantalla de nuestro ordenador. El tema es sobradamente conocido ya por la mayoría de nuestros lectores. Tenemos que guiar a una esfera a través de una enorme estructura laberíntica llena de trampas, abismos, resbaladizas subidas y vertiginosas bajadas.

Existen seis niveles diferentes de pistas, cada uno de





ellos con su propia personalidad y sus criaturas características, incluso también con una música distinta.

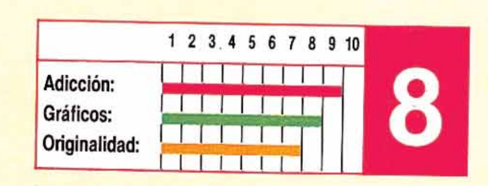
Toda la acción se desarro-



lla en una carrera sin freno contra el tiempo y los obstáculos.

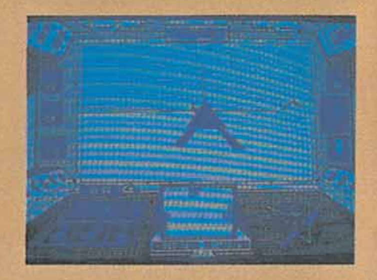
Disponemos de un tiempo relativo en cada una de las pruebas que tendremos que cumplir para lograr nuestro objetivo, pero eso sí, teniendo en cuenta que los segundos que nos sobren al terminar serán acumulativos para la prueba siguiente. Por eso es muy importante lograr una buena marca que nos permita disponer de algunos segundos adicionales para las pruebas siguientes.

Marble Madness es ante todo un juego adictivo, con buenos gráficos tridimensionales, difícil, y sobre todo muy, pero que muy divertido.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		





lanza misiles de largo alcance controlada a través de un visor de combate.

¿Y todo esto para qué? Pues muy sencillo. Tendremos que viajar hasta la Antártida y destruir el cuartel general de una civilización alienígena, que se ha instalado en la zona, con el propósito de sustituir el oxígeno terrestre para acomodar la atmósfera a su sistema de vida. Nuestro tanque ha sido especialmente diseñado para combatir en el clima polar, pero sólo nuestra habilidad nos permitirá salir con éxito de tan arriesgada misión.

Se trata en definitiva de un divertido simulador de combate, lleno de realismo, con gráficos tridimensionales y toda la adicción de un buen arcade.



STARGLIDER

Rainbird

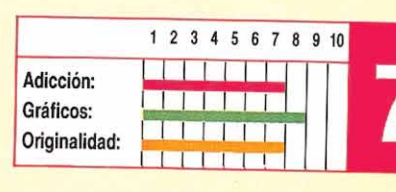
La primera vez que vimos este juego, no pudimos por menos que pensar, que nos encontrábamos ante uno de esos productos, generalmente acompañados por extensos y tediosos manuales, en los que para empezar a jugar había que emplear largas horas de estudio y dedicación. Pero nada más lejos de la realidad.

Starglider es un simulador arcade de combate, muy sencillo de utilizar desde un primer momento. Nuestra nave ha sido dotada de una serie de controles elementales, que son los únicos que deben preocuparnos a lo largo de nuestra agitada aventura espacial. Disponemos de un radar detector de objetos, un indicador del nivel de energía, otro que nos informa de la situación de los escudos de fuerza molecular, cuatro unidades de láser alimentadas por un acumulador y los ya consabidos indicadores del altitud, velocidad, rumbo, misiles e incluso uno que nos muestra el ángulo de inclinación de la nave.

La presentación del juego es a todo lujo, y lleva un breve manual en castellano.

Por lo demás sólo nos queda por añadir que esta vez sí ha merecido la pena encender el PC.

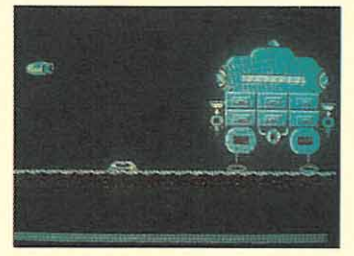




LAST MISSION

Opera Soft

Seguramente ésta no será nuestra última misión en el PC y dispondremos de otras muchas ocasiones para enfrentarnos con joystick o teclado a los terribles enemigos que nos acechan en singulares aventuras. Pero mientras eso llega, está claro que lo mejor que podemos hacer es disfrutar con este Last Mission, un juego totalmente arcade, donde los reflejos y la habilidad serán nuestras únicas armas.

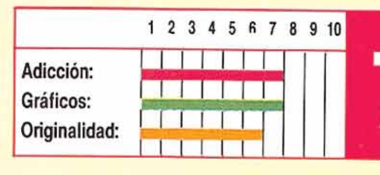


Quizá el detalle más peculiar del juego radica en la extraña forma de su protagonista, una especie de prototipo robótico intergaláctico dotado de una cabeza móvil, armada con sofisticados láseres, que puede separarse de su cuerpo y recorrer los más recónditos parajes para limpiar el camino de molestos enemigos.

El objetivo en esta ocasión consiste en sacar a nuestro metálico amigo de una enorme nave con estructura laberíntica, plagada de extraños y peligrosos seres, que han hecho del lugar un sitio muy poco hospitalario.

El mayor inconveniente del juego está en el hecho de que tengamos que regresar a la posición donde dejamos el cuerpo del robot cada vez que sea destruida la cabeza. Pero no hay que desanimarse, con un montón de horas de práctica eso no tiene porqué ocurrir y si no, podemos teclear la palabra «OPERA» y gozar al momento de inmunidad total para nuestro personaje.

A disfrutarlo.



3D GALAX

Gremlin Graphics

Hasta ahora todos los títulos que han pasado por estas páginas han tenido un precedente en otros ordenadores. Curiosamente 3D Galax es el único que no es que no haya aparecido sino que en principio sólo llegará en la versión de Atari.

El argumento del juego es el de un clásico arcade y nos remite a galaxias ocupadas por naves enemigas que por supuesto, debemos destruir. Para cumplir tan arriesgada misión debemos hacer buen uso del radar de nuestra nave que nos va señalando la posición de los asteroides y guiar con acierto nuestros disparos desde el punto de mira hacia las formaciones enemigas. Para poder destruir a nuestros enemigos, teniendo en cuenta que existen cuatro formas diferentes de





atacantes, disponemos de dos armas, los misiles antiasteroides para acabar con éstos y los misiles normales.

Gráficamente en 3D Galax se consigue una ambientación adecuada. En pantalla aparece la cabina de mandos de tu nave y una gran ventana desde la que divisamos el espacio. La acción es trepidante y a medida que avanzamos en el juego el número de enemigos van aumentando al mismo tiempo que la adicción.

3D Galax es un sensacional arcade, lleno de emoción, en el que nuestra principal arma será la paciencia, ya que el necesario empleo del radar, al que no nos tienen acostumbrados otros programas en su misma línea, hace que al principio sea difícil de controlar. Paciencia y puntería dos cualidades imprescindibles que todo piloto espacial debe tener si quiere aceptar este nuevo reto de Gremlin.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

GAUNTLET

U. S. Gold

Si tuviéramos que identificar la adicción con un programa, sin duda Gauntlet sería uno de los candidatos para los primeros puestos.

Nuestro objetivo es recorrer cientos de niveles, sí habéis leído bien, cientos de niveles, localizando llaves y destruyendo enemigos sin cesar.

Una de las características más originales de Gauntlet es la posibilidad de seleccionar a nuestro protagonista entre cuatro personajes. Cada uno de ellos controla con mayor precisión que los demás una determinada arma, por tanto resulta muy interesante buscar un compañero de aventuras que comparta con nosotros las glorias del éxito. De esta forma podemos combinar las habilidades de los personajes y resulta mucho más fácil avanzar.

Nuestros enemigos pertenecen a las más variadas es-

NINJA MISSION

Mastertronic

De todos es sabido que los Ninjas, están acostumbrados a enfrentarse a las más peligrosas misiones, y nuestro protagonista no iba a perder la oportunidad de demostrar que a él no hay tarea que se le resista a poquito que se empeñe.

Nuestro objetivo es recoger todas las estatuillas que encontramos en las diferentes pantallas del juego para llevarlas, si conseguimos superar a todos nuestros adversarios, hasta la princesa. Para ello podremos hacer uso de nuestros conocimientos de artes marciales controlando espadas, shurikens y todo tipo de patadas y puñetazos que generalmente suelen ser muy efectivos. Una vez que hayamos acabado con los enemigos de un nivel deberemos buscar la salida e iniciar el ascenso enfrentándonos a nuevos peligros.

Ninja Mission destaca sobre todo por la calidad gráfica alcanzada, con unos personajes que sin ser de gran tamaño sí acompañan perfectamente a un decorado excepcional. Por lo demás el movimiento está muy conseguido desplazándose nuestro protagonista a gran velocidad por la pantalla lo que aumenta el interés del juego y le hace mucho más adictivo.



Mastertronic ha conseguido sorprendernos gratamente con este gran programa que no puede faltar en ninguna colección. Un buen título que conjuga a partes iguales las características de los simuladores, con las notas predominantes de las videoaventuras.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

XEVIOUS

U. S. Gold

Quienes sigan más o menos de cerca las máquinas de videojuegos de la calle recordarán que hace un año aproximadamente este título de Atari causaba furor entre los aficionados al arcade. En su momento Xevious fue versionado para otros ordenadores y desgracidamente cualquier parecido con la versión original era entonces pura coincidencia. Ahora aparece la versión de Atari para quitarnos un poco el mal sabor de boca que nos dejaron entonces las otras versiones.







pecies monstruosas desde fantasmas a seres poco menos que invencibles que irán animando nuestro paseo por los calabozos. Para que la misión no sea tarea de locos por el camino también podremos reponer energía y aprovecharnos de las ventajas de las pócimas que encontraremos en el laberinto.

Gauntlet es un programa superadictivo que si bien en esta versión de Atari no aporta demasiadas novedades a las que ya conocíamos, excepto una mayor riqueza gráfica, si cumple a la perfección el objetivo de todo juego: entretener.



KARATE MASTER

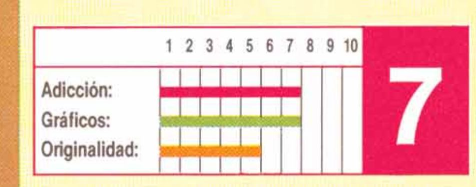
Gremlin Graphics

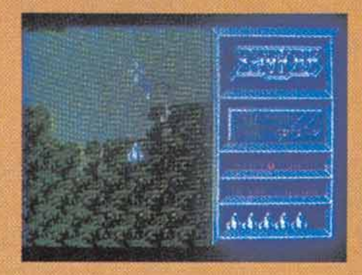
Los juegos de karate cuentan con un elevado número de incondicionales dispuestos en todo momento a medir sus fuerzas con cuantos rivales se pongan a su paso. Gremlin les ofrece ahora una oportunidad de oro para demostrar su habilidad contra el ordenador o si lo prefieren contra otro contrincante humano.

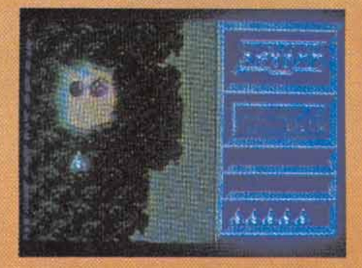
Nuestro objetivo es llegar hasta el palacio imperial. Para ello debemos ganar todas las peleas y una vez que alcancemos la victoria someternos a una curiosa agresión, exclusiva para masoquistas. Nos explicamos, cada vez que ganemos una pelea los asistentes entusiasmados usarán todas sus fuerzas para lanzarnos piedras que deberemos esquivar o destruir. Cuando hayamos hecho añicos seis piedras a golpe de pierna podremos pasar un nuevo nivel y así sucesivamente hasta llegar al palacio. Nuestro karateka está dotado de una movilidad asombrosa, 16 movimientos que incluyen todo tipo de patadas, puñetazos y saltos, que satisfarán a los más exigentes. Por supuesto, la dificultad es progresiva y en las últimas fases nuestros contrincantes utilizarán además de su fuerza y su habilidad, la ayuda de armas no del todo reglamentarias. Si a esto unimos que de antemano nuestra fuerza es inferior a la de nuestro contrincante, llegar a palacio puede ser una misión casi imposible.



Karate Master sin llegar a ser la perfección personificada en un solo título, sí permitirá a los miles de aficionados a este difícil arte practicar sin sentir en sus propios huesos los golpes de sus contrincantes.







Nuestro objetivo es infiltrarnos en un planeta enemigo para destruir todas sus bases y mermar sus fuerzas con nuestro potente láser.

Como bien habéis imaginado guiamos una nave que dispone de armamento ilimitado. Éste deberá ser utilizado con precisión. Si las fuerzas enemigas nos atacan desde el aire deberemos emplear el láser y si nuestro objetivo se encuentra en tierra las bombas que tenemos instaladas para resolver estas situaciones. En otras ocasiones sólo debemos limitarnos a esquivar los obstáculos con habilidad. Xevious es un arcade por excelencia, imprescindible para descargar toda nuestra agresividad. Un entretenido programa, que aunque no satisfaga las necesidades de los más exigentes, si permitirá a una inmensa mayoría pasar un rato sin necesidad de empeñar hasta la camisa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	



SPECTRUM

EXOLON

Al llegar a la pantalla n.º 9, hay una puerta. Cuando estés en el interior, salta hacia arriba, y obtendrás doble disparo e inmunidad a las minas.

Lorena Martín Carbonell (Madrid)

FAIRLIGHT

Un truco para hacer desaparecer a los guardias para siempre es que una vez que los hayas matado, recoge el casco y llévalo a una pantalla donde haya remolinos. Si depositas el casco y, sin salir de la pantalla, esperas a que los remolinos se lo coman... ¡No aparecerán más!

Victorino López Berjano (Huelva)

GAME OVER

En la 2.ª fase del Game Over (Planeta palacio), después de traspasar el bosque llegaremos a palacio. Subiremos al 2.º piso, iremos hacia la izquierda y subiremos un poco; vamos hacia la derecha y llegaremos hasta la estatua de una cara con cuernos, le dispararemos muchas veces y veremos como le brillan los ojos. Al final, nos dará un escudo. Vamos al tercer piso, el ojo nos dejará pasar y cogemos el otro escudo. Salimos al bosque y nos tiramos por el lago, que es una entrada secreta, llegaremos a un monstruo, como de costumbre, lo matamos y...

La clave de acceso para la 2.ª parte es 18024.

Óscar Cervera Úbeda (Valencia)

HYDROFOOL

Los objetos que deberás usar para sacar los tapones están en unos cubos en las habitaciones donde se encuentran dichos tapones.

Cada tapón tiene sus objetos, no te canses utilizándolos incorrectamente.

Los bidones de Oil te servirán para recargar energía. No los malgastes, pues hay un número limitado de ellos.

Hay seis plantas, cuatro de ellas con tapones. Deberás ir quitando los tapones en pisos de arriba a abajo.



Podrás ir a un nivel al que le has quitado el tapón, pero procura no ir a las pantallas con tapones quitados.

Cada animal tiene su respectiva arma. Ésta, sólo lo matará a él.

Los Gnomos sólo sirven para aumentar tu puntuación y no modificarán en nada el resultado final del juego.

Para aumentar tu puntuación coge y deja muchas veces algún objeto.

Si te interesa saber el final del juego es éste:

«The four plugs pulled just like yo plane so-see you soonin wonderland».

Pedro Arnal (Madrid)

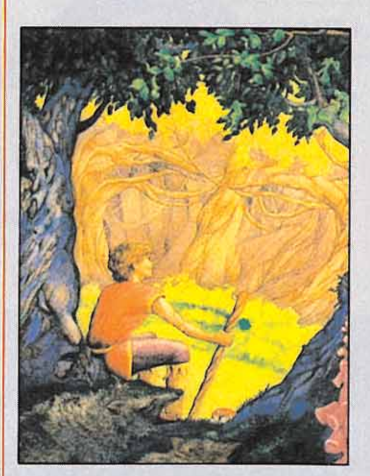
MISTERIO DEL NILO

Envío unos consejos para pasar algunas pantallas difíciles: en la pantalla del pozo, para matar al moro que está en el tejado, selecciona a Michael, le disparas y el tiro saldrá hacia arriba acabando con él.

En la última pantalla de la primera fase, para matar al moro de la torre, tendrás que subirte a un bidón y disparar hacia arriba.

En la pantalla de la palmera de la segunda fase, en la versión de carga normal del juego no se puede subir con Cristine por la palmera, por lo que nada más entrar en la pantalla, selecciónala y matas a todos los moros desde arriba.

Gaspar Gil y Miguel Cubillo (Burgos)



FAIRLIGHT II

Finalizar la primera parte de este juego es relativamente fácil. Se cogen las llaves 2 y 6 (según el mapa de MICROMANÍA número 20), y se consigue la daga y la varita. Antes de pasar a la segunda fase es recomendable coger la pócima y otro objeto como por ejemplo una piedra o una jarra.

Una vez en la segunda fase, lo primero que hacemos es subir por la escalera y coger el cristal. Seguimos subiendo hasta llegar a la siguiente fase. Activamos el cristal con 6 y 7, soltamos y acabaremos con el monje.

Subimos y entramos por la puerta de la izquierda en la que nos encontraremos con un muro. Dejamos la jarra, la pócima y la daga.

Bajamos por donde hemos subido y en la segunda habitación nos metemos por la puerta del muro, vamos a la derecha y en la siguiente habitación cogemos dos taburetes. Volvemos esquivando al esqueleto, a la habitación de las escaleras y entramos en la otra puerta. Ya nos encontramos en la segunda pantalla. Nos metemos por la puerta de abajo, vamos a la izquierda, hacia adelante. Subimos las escaleras y llegamos a una habitación donde hay dos cristales. Los cogemos, volvemos y entramos de nuevo por la puerta de abajo. Seguimos adelante, matamos al monje y cogemos la llave 4. Volvemos y subimos a la habitación del muro, con los taburetes y la jarra hacemos una especie de escalera para poder subir arriba. Volvemos a la habitación de abajo, entramos por la puerta de la pared, matamos al monje y cogemos la llave 5 más los cuatro cristales.

A continuación vamos a por la llave 3 con la varita (esta varita no se debe dejar en ninguna habitación) y con los cuatro cristales. Matamos al monje y al monstruo para hacer una escalera con los tres cristales que nos quedan y cogemos la llave.

Si vamos mal de vidas, utilizamos la pócima y vamos a por la alfombra y con ella, la varita y un cristal nos dirigimos a por la llave 2.

Avanzamos hacia adelante y llegamos a una pantalla en la que hay un monstruo, le matamos y utilizamos un cristal para salvar el escalón. En la siguiente pantalla hay un abismo, en la parte izquierda hay una puerta secreta, cogemos la llave 2 y con un cristal matamos al monje. Volvemos a coger otros dos cristales y utilizamos la alfombra para volver.

Cogemos la llave 2 y abrimos la primera puerta cerrada y utilizamos la alfombra para transportar todos los objetos al otro lado (varita, daga, tres cristales, las llaves 3, 4 y 5 y la alfombra).

Transportamos todos los objetos dos pantallas más adelante. Para ello, hay que esquivar al monje. Nos vamos hacia la izquierda nada más entrar, el monje no podrá pasar y subir la escalera. Una vez transportado todo, pasamos una puerta y encontramos a un monje en un estrecho pasillo, soltamos una llave y le lanzamos un cristal. Este cristal le repelerá pero al volver chocará con la llave y empujando le mataremos.

En la siguiente habitación hay un muro. Para salvarlo hacemos una escalera con la mesa, la alfombra y dos taburetes. Matamos a los dos monjes y así llegaremos a la última pantalla. Cogemos el libro y salimos por la puerta llevando la daga. Tras cargar el bloque aparecerá el ansiado final.

Gaspar Gil
(Burgos)

SAMANTHA FOX

Poke para este juego: POKE 10353,255 dinero infinito.

José Luis Sempere Lloret
(Alicante)



EXOLON

En el Exolon, se puede conseguir que nuestro hombre dispare dos balas a diferentes alturas en vez del disparo normal, aunque gasta munición como siempre; también se consigue inmunidad a las minas y a las trampas. Todo ello saltando dentro de las cabinas (o puertas); al llegar a las pantallas de bonos se pone el disparo normal y perdemos la inmunidad, pero se puede volver a coger en la siguiente cabina.

Rafael Egido Arteaga
(Madrid)

TRUCOS PARA GOODY

Apretar *Goody* simultáneamente durante la demo. Para quitar el efecto en cualquier momento del juego, pulsar «K».

Colocación herramientas:

Compra 1.ª: Soplee en cloaca anexa a la casa del *Goody*, bajando a la izquierda.

Compra 2.ª — Alicate, destornillador, llave y martillo o llave fija o broca.

— Alicate en pantalla de entrada al banco.

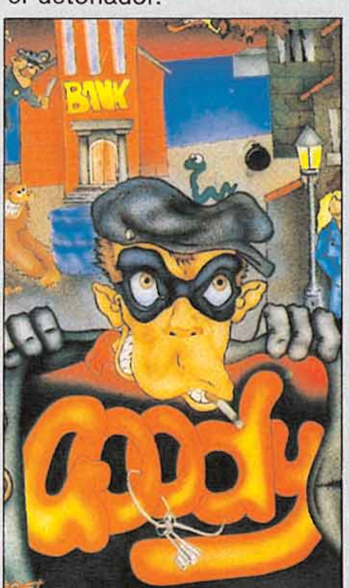
— Destornillador en primer biombo dentro del banco.

— Martillo o broca o llave fija en 2.º biombo dentro del banco para equivocarse e ir a la cárcel.

— **Compra 3.ª:** — Llave fija, broca y martillo y detonador (lo que queda).

— Si vas por cloacas, deja la broca en la entrada banco por cloacas.

— En el 2.º biombo, dentro del banco (en el que antes te equivocaste a drede), deja el detonador.



— En el siguiente biombo, dentro del banco, la llave fija.

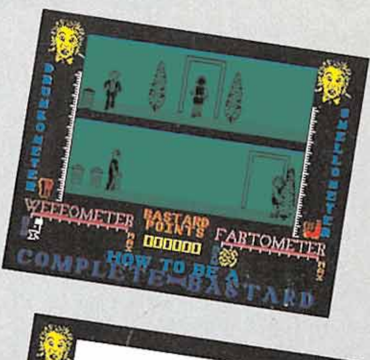
— En el siguiente biombo, está el martillo.

Juan Francisco López
(Barcelona)
Jesús Martín
(Córdoba)

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

Para que no os quede duda de cuál es la forma correcta de convertirnos en unos auténticos «bastardos» teclear el cargador y adelante.

```
   1 CLEAR 49151
   5 LET t=0: LET w=0
  10 FOR f=47872 TO 48011
  15 READ a: POKE f,a
  20 LET t=t+a*w: LET w=w+1
  30 NEXT f
  35 IF t<>1012808 THEN PRINT "E
RROR EN DATAS": STOP
  40 PRINT AT 10,0;"INTRODUCE CI
NTA ORIGINAL"
  45 LOAD ""CODE
  50 RANDOMIZE USR 47872
 100 DATA 221,33,122,187,6,6,197
 110 DATA 221,110,0,221,102,1
 120 DATA 221,78,2,6,0,17,0,125
 130 DATA 237,176,235,54,201,30
 140 DATA 150,205,0,125,221,35
 150 DATA 221,35,221,35,193,16
 160 DATA 222,33,103,238,17,0
 170 DATA 252,1,0,4,237,176,175
 180 DATA 50,115,255,33,80,187
 190 DATA 17,23,255,1,3,0,237
 200 DATA 176,33,83,187,17,100
 210 DATA 95,1,50,0,237,176
 220 DATA 195,244,254,205,100
 230 DATA 95,62,195,50,76,255
 240 DATA 33,112,95,34,77,255
 250 DATA 201,253,33,58,92,62
 260 DATA 62,50,22,135,33,10
 270 DATA 50,34,23,135,33,230
 280 DATA 177,34,25,135,49,0
 290 DATA 96,195,0,95,196,228
 300 DATA 16,212,228,24,18,229
 310 DATA 12,30,229,14,44,229
 320 DATA 25,80,229,11
```





STORM BRINGER

Con este cargador podréis completar mucho más fácilmente, el último programa de la saga de *Finder Keepers*.

```
  1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
 10 CLEAR 25170
 15 PRINT AT 10,3;"Introduce la
cinta original"
 20 LOAD ""CODE 16384
 25 LOAD ""CODE
 30 POKE 38233,247
 35 POKE 38234,255
 40 FOR f=65527 TO 65534
 45 READ a: POKE f,a
 50 NEXT f
 60 DATA 62,70,50,192,96
 70 DATA 205,185,150
 80 RANDOMIZE USR 37632
```

EL MISTERIO DEL NILO

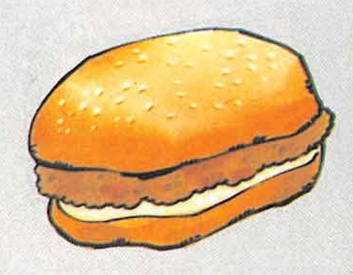
Si queréis pasar sin problemas la tercera pantalla de la primera fase deberéis hacer lo siguiente:

1. Recoger al moro.
2. Matar a los moros que salen por la puerta derecha.
3. Tener cuidado con el moro del balcón. Para matarle no hace falta subir las escaleras, nos colocamos debajo de él y al intentar matarnos se destruirá a sí mismo.

José Ramón Ramos Herrera (Gran Canaria)

WHOPPER CHASE +

El modo más fácil de acabar este peculiar juego, consiste en ponerse bajo la plataforma que hay en la pantalla de la derecha de la salida y empezar a disparar continuamente hasta eliminar enemigos suficientes como para que el color de nuestro emblema cambie. Después vamos hacia la pantalla de la izquierda de la salida y nos acercamos lo más que podamos al personaje que hay en la parte de arriba y veremos el deprimente final.



Aunque parezca que hay que coger los paracaídas, bastará con dejarlos caer al suelo.

José Luján Jorge (Murcia)

GREEN BERET

En este juego, si conseguimos que nos sigan tres hombres por cualquier lugar de la pantalla, no aparecerá ninguno más mientras avanzamos. Si de estos hombres hay alguno con metralleta, para que no nos dispare tenemos que entrar saltando a cada pantalla (esto sólo servirá en una fase, en las demás disparará).



Ya en el final de la tercera fase, la mejor manera de destruir al helicóptero es colocándose lo más a la derecha posible y desde esa posición (sin movernos) disparamos y esquivamos al hombre y a las granadas. Es mejor no matar al hombre, pues si lo hacemos con el lanzacohetes, cuando se nos acabe la munición no saldrá el comandante y, por tanto, no podremos destruir a los cuatro helicópteros.

José E. Martínez (Cádiz)

DRAGON'S LAIR II

Si queremos pasar la fase del mosaico místico sin que aparezca el murciélago, podemos seguir este camino. Aparecemos en el primer mosaico y nos movemos dos veces hacia delante. Cambia el mosaico y nos movemos una vez a la izquierda, dos veces hacia delante y una vez hacia la derecha. Cambia el mosaico y no nos movemos. Cambia de nuevo y nos movemos. Cambia otra vez y nos movemos una vez hacia la derecha. Vuelve a cambiar y no nos movemos, pero en el próximo cambio desaparecerá la casilla en la que estamos y aparecerá una a la izquierda.; con un poco de rapidez tendremos el tiempo suficiente para saltar a esta última antes de caernos. Después de esto, el mosaico cambia de nuevo y nos movemos una vez hacia la izquierda hasta que salgamos de la habitación.

Esteban García Redondo (Córdoba)

ASTERIX Y EL CALDERO MÁGICO

Los seis trozos del caldero están situados en las mazmorras, en el bosque, en el campamento romano y en Roma.

Manuel Pinilla (Alicante)

GHOSTS'N GOBLINS

Poke 20652,0 (nivel 2)
Poke 20652,1 (nivel 3)

Manuel Pinilla (Alicante)

SABOTEUR

Si vas directamente a por el disco, sin coger la bomba, el tiempo se te para. Esto es útil, porque así puedes ir a cualquier pantalla y sumar puntos matando a los enemigos.

Manuel Pinilla (Alicante)

ANTIRIAD

En la cueva se hace muy difícil llegar a la mina de implosión. Con este truco sólo perderemos una vida (si no, casi siempre se pierden todas). Nos ponemos delante del muro que no nos deja pasar y pulsamos fuego. Nuestro héroe atravesará el muro.

José Borges (Barcelona)

CAMELOT WARRIORS

Al principio del segundo mundo habrás caído sobre una piedra. Si no es así, te están quitando las vidas o estás a su derecha. Sitúate a la izquierda y avanza muy poco dando un salto que te sitúe encima de la piedra que hay al borde del precipicio. Hay dos medusas. Cuando las dos vayan al mismo tiempo hacia la derecha y la de abajo esté encima de la piedra que hay a tu lado, salta y caerás encima de la otra, avanza un punto y vuelve a saltar. Si alcanzas el otro lado, habrás pasado lo más difícil.

Manuel Pinilla (Alicante)

GAUNTLET

Si quieres terminar este juego, pero presumiendo de que no te ha hecho falta un cargador, sólo tienes que ponerte a jugar cuando veas que tu energía va por 150. Sacas al muñeco del otro jugador cuando el tuyo muera, destruye su esqueleto y



cuando la energía del muñeco que llevas ahora esté baja, pulsa el disparo de hechizos del muerto. Cuando ponga Gauntlet en su marcador, dispara con el disparo normal y el muerto resucitará. Úsalo alternativamente.

Miguel Sánchez (Ceuta)

CAMELOT

En los pasillos tan largos y agobiantes del Camelot, ve andando paso a paso y cuando des el primer paso en que se mueve la pantalla, da medio paso hacia atrás y verás que al seguir andando normalmente el pasillo está más corto.

Miguel Sánchez (Ceuta)

GALIVAN

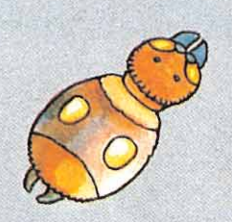
Si estás jugando y la energía se acaba, ponte a andar y no pares, pues aunque si se te gasta, si no paras no morirás y con un poco de suerte puede que encuentres una pistola que te recupere.

Miguel Sánchez (Ceuta)

THANATOS

Si estás en las cuevas y una araña derriba a Eros, antes de que las arañas pequeñas la devoren, corre y piérdela de vista; cuando lo hayas hecho vuelve a por ella y ¡sorpresa!, está viva, sola, con los brazos en alto y esperando a su dragón favorito.

Miguel Sánchez (Ceuta)



BRUCE LEE

Antes de empezar a jugar, ponemos un player y un oponente. Cuando empecemos, nos vamos tres pantallas a la derecha (no hace falta recoger los farolillos). En la tercera pantalla nos pegamos a la pared derecha de abajo y nos agachamos. Apareceremos en otra pantalla, donde seguiremos avanzando normalmente. Pero al meterse en la primera cueva y al ir a recoger las dos bolas, en vez de cogerlas les damos una patada, y si no nos han matado ninguna vida, las nueve que teníamos se convertirán en 99.

José E. Martínez (Cádiz)

WARHAWK

En este juego, al final de cada fase, si nos ponemos en el extremo inferior-izquierdo de la pantalla y disparamos de forma continuada, lograremos pasar a la siguiente fase con un gasto mínimo de energía, ya que si nos situamos en otro lugar de la pantalla, las naves enemigas se lanzarán sobre nosotros por todas direcciones.

Carlos Barroso (Barcelona)

EREBUS

En este juego, existe una fase de bonus, en la que aparecen formaciones de enemigos a los que debemos matar, si nos situamos en el extremo superior-izquierdo de la pantalla y disparamos de forma continuada, obtendremos fácilmente una vida, ya que las naves no nos alcanzarán con sus disparos.

Carlos Barroso (Barcelona)

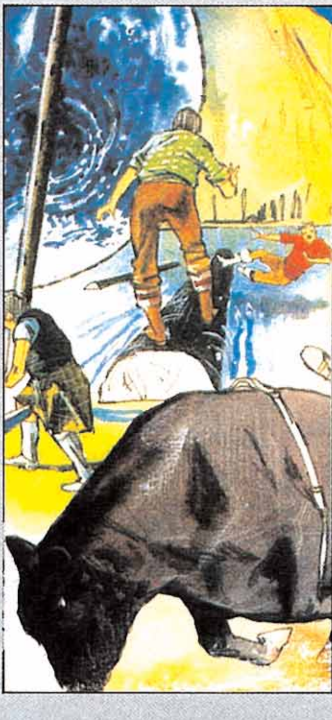
WORLD GAMES

En este extraordinario juego de simulación deportiva formado por diversas pruebas de otros tantos países, existe una prueba de gran dificultad: la prueba de RODEO. Para poder realizar esta prueba sin ningún problema, debemos hacer lo siguiente:

— Si el toro se dirige hacia la derecha, para mantenernos sobre él, controlamos el movimiento de la diagonal superior-derecha tanto de joystick como de teclado (según tengamos lo uno o lo otro).

— Si el toro se dirige hacia la izquierda, debemos mantener pulsado el movimiento de la diagonal superior-izquierda tanto de joystick como de teclado.

— Si el toro da vueltas sobre sí mismo, o da una vuelta para cambiar de sentido (pasar de derecha a izquierda o viceversa), debemos mantener pulsado el joystick o el teclado con la dirección inferior (hacia abajo).



Si realizamos correctamente estos movimientos, esta prueba no nos plantea ningún tipo de problema.

Carlos Barroso (Barcelona)

JACK THE NIPPER

Colocar el juego en modo teclado, presionar las teclas Z-A-P-I-T a la vez, el borde cambiará de color y obtendréis energía infinita.

Enrique Juan Nacher (Valencia)

NOSFERATU

En la primera parte de este juego, en la planta superior, existen un cojunto de pantallas en las que hay unos murciélagos que nos quitan gran cantidad de energía. Para que los murciélagos no nos quiten energía, debemos bajar por la escalera donde nos la quitarán inevitablemente y colocarnos debajo de la repisa, que a modo de techo pequeño existe en esta pantalla. Una vez aquí, tan sólo debemos seguir hacia las pantallas de la derecha y llegar a una en la que hay un perro, y en la que ya no aparecen los murciélagos.

Lo más difícil es encontrar el momento adecuado para introducirnos bajo la repisa, ya que lo debemos realizar rápidamente y antes que los murciélagos descubran nuestra posición. Es aconsejable entrar en la biblioteca y salir de allí hacia la repisa, ya que de esta forma los murciélagos tardan más en salir.

Carlos Barroso (Barcelona)

COMMODORE

LA LEY DEL OESTE

En este juego hay personajes con los que tienes que conversar. El más importante de todos es el doctor, puesto que si le hablas mal, le matas, o, por el contrario, si te peleas con él, no te curará y tendrás que volver a cargar el juego ya que estarás muerto. Los más difíciles son la chica cuatrera que sale la décima y el último cowboy. Lo mejor que puedes hacer con éstos es tratarlos amistosamente sin pelearte.

Para acabar, aquí tenéis unas combinaciones de lo que tenéis que decir para que se den media vuelta, disparen desde la ventana, etc.:

1.° **Vaquero** (n.° 1):

Dice: ¿Eres el sheriff de esta apestosa ciudad?

Contestas:

—¿Te pica algo, tío?

—¿Por qué no te largas de la ciudad?

—Cuida no meterte en problemas.

Hace que se va, da la vuelta y dispara.

—¿Te pica algo, tío?

—Es mi trabajo idiota.

—Seguro que lo es y no me gusta.

MERMAID MADNESS

Poke: 21244,208 inmune a todo menos a la dinamita.

Poke: 21290,234 botellas inf.
Sys 16384 para comenzar.

Enrique Juan Nacher y José Vicente Peiro Bueno. (Valencia)

BOMB JACK

Poke: 5693,255
Poke: 5694,255
Poke: 5695,255
Sys 2096 inmunidad.

Enrique Juan Nacher (Valencia)

HYPERSPORT

En natación no hace falta esperar a que salga Breath! (aire), para disparar, basta con mirar atentamente al nadador, pulsar cada vez que de 4 brazadas.

Para los que no pasen la del tiro al plato, pulsar la tecla shift derecho todo el rato desde el principio. Así la pasaréis seguro.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

JET SET WILLY II

Para practicar pulsar la P y te preguntará el nombre de la pantalla. Ponéis el nombre y automáticamente estaréis allí, pero no puedes pasar a otra. Es sólo una práctica.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

FROST BYTE

Hacer un reset e introducir lo siguiente: poke 4388,165 .Y obtendréis vidas infinitas al introducir SYS 2825 para empezar.

José Santos Ruiz Ropero (Ciudad Real)

SLAP FIGHT

Si al comenzar el juego sorteamos las dos primeras naves y nos estrellamos contra la tercera que sale por la izquierda (contra la nave, no contra el disparo), apareceremos en otra pantalla muy adelantada del juego.

Carlos Martínez Rovira (Murcia)

SKOOL DAZE

Cuando esté el Boy Wonder, el Bull o la chica, disparar al profesor y huir. El profesor castigará a los otros.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

ARCANA

Con estos pokes tendréis vitalidad infinita.

Poke 12976,169
Poke 12977,57
Poke 12978,141
Poke 12979,68
Poke 12980,34
Poke 12981,141
Poke 12982,67
Poke 12983,34
Poke 12984,96
SYS 4096

Gonzalo Aguilera Martínez (Ávila)

WIZARDRY

Para obtener energía infinita.

Poke 49154,132
Poke 49284,169
Poke 49285,99
Poke 42986,141
Poke 42987,73
Poke 49288,101
Poke 49289,76
Poke 49290,29
Poke 49292,192
SYS 26868

Gonzalo Aguilera Martínez (Ávila)

MSX

DUSTIN

Cuando sales del calabozo hay un guardia, pégale hasta conseguir 8 paquetes de cigarrillos. En esta misma zona, hay un preso, que está serrando la ventana, que te dará un reloj, pero es preferible que no lo cojas. Hay otro que está fumando, éste te cambia un paquete por un mechero. Dirígete a por la dinamita (según el mapa publicado en la revista n.° 21), cámbiale a un preso una ganzúa para que cuando haya alerta roja puedas pasar sin problemas.

Luego, paséate por el patio hasta que te sigan tres policías y mátalos a todos. Después, dirígete a por los huesos y más tarde a por los antídotos. Vete hacia la salida, pero antes aparecerán tres policías, tírales TNT y morirán. Cuando salgas, mata a un policía de fuera y te dará cigarrillos, pero otro dará vino.

Siguiendo el mapa, dirígete hacia la selva y llegarás al druida, luego vete a por el brujo, le quitas la barca y te largas.

Objetos útiles:

Antídoto. Te salva de la serpiente.

Huesos. Cógelos para el final, ya que la policía te los quitará.

Ganzúa. Puedes abrir las puertas en alerta roja.

Chaleco. Las balas no te hacen nada.

Mechero. Puedes lanzar TNT.

TNT. Matas a los policías.

Dinero, vino, pitillos. Para cambiárselos a los presos.

Pistola y porra. Puedes matar a los policías.

Manuel Blasco Felipe (Castellón)

TWINBEE

1. Disparando a las campanas éstas se volverán de distintos colores:

— Si la cogemos de color amarillo nos dará puntos.

— Si la cogemos de color blanco dispararemos con dos balas.

— Si la cogemos de color verde tendremos dos sombras que también disparan, pero que no se pueden matar.

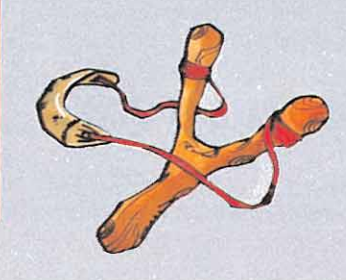
— Si la cogemos de color rojo tendremos un escudo que nos hará indestructible por algún tiempo.

— Si la cogemos de color negro perderemos una vida.

2. Cuando cojamos un escudo y nos salgan los «monstruitos», lo mejor es ponerse en la esquina inferior y disparar.

3. A partir de la tercera fase, si después de disparar una o dos veces sobre una campana la cogemos, nos dará 10.000 puntos. Entonces, lo único que debemos hacer es coger 10 campanas de la misma forma, con lo que tendremos 100.000 puntos más y, en consecuencia, una vida extra. Así, fácilmente, tendremos 500.000 ó 600.000 puntos y seis o siete vidas.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)



KNIGHTMARE

Los siguientes pokes os darán 99 vidas.

Cargamos la primera parte del programa sin el «,R», es decir: BLOAD"CAS:". A continuación, escribimos "POKE 37545,255" y "DUFUSR = &hd000:A = USR (0)".

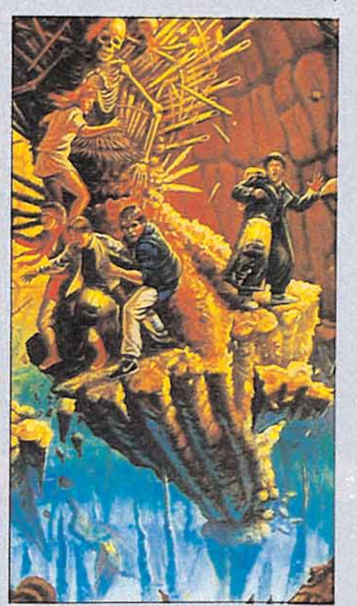
Cargamos la segunda parte normalmente.

Carlos Baltrons (Gerona)

THE GOONIES

Para matar a las calaveras y esqueletos, lo mejor es destruirlos antes de que aparezcan, cuando se forma el humo. Debemos pegarle puñetazos al humo y así nada más que aparezcan los mataremos.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)



GROG'S REVENGE

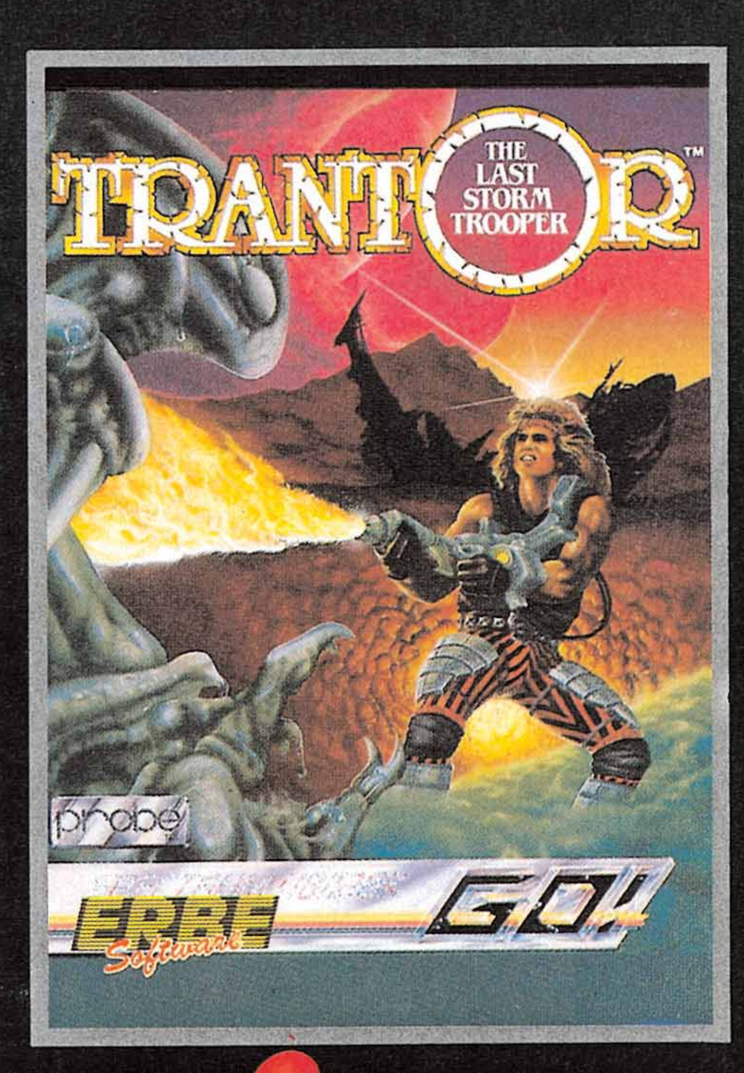
Si en la primera fase cogemos 200 piedras o más, para pasar la segunda fase nos bastará con ir directamente al «peaje», ya que nos habrán sobrado 100 o más piedras de la fase anterior.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)


THUNDERCATS
TM
elite

este invierno





rojo vivo

RIBUIDOR EN CANARIAS
RECORDS
MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
LAS PALMAS
(928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

Todo sobre los pokes

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge "" del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE "" del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado donde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmemte, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes y seguidamente usando el comando SYS la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD "CAS:" o CLOAD "CAS;" sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE " " (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante del CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 99ØØ, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM ________________________
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM ________________________
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO T
O 1000
1007 INPUT "               ________
________        DATOS    ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)  "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)     ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DA
TA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUE
NTE  ",n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIREC
CION ",di, PAPER 3; INK 7;"N.BYT
ES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)     ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$COD
E di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ",n$''"Inicio  ",di,"Longitu
d  ",nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea  ";li-1,AT 11,5;"Comenzar
 por  ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial  ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN ",AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
: PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGAD
OR": RUN
```

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los Patas Arriba destinados a Spectrum constan de dos listados que se complementan entre sí. Para utilizar estos programas debemos seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado en una cinta. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta, usando SAVE «CARGADOR» LINE Ø.

2. Observamos los listados, ya que éstos se numeran según el orden en el que deben ser utilizados.

3. Tecleamos el listado 1 o el programa en Basic y lo salvamos en una cinta virgen utilizando: SAVE «(NOMBRE)» LINE 1. Donde nombre será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo en la cinta y utilizaremos LINE para que el programa se autoejecute automáticamente al terminar la carga. Esta fórmula también puede ser utilizada cuando el cargador tenga un solo bloque.

4. Cargamos el programa Cargador Universal en el ordenador, y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT pulsando la tecla I.

5. A partir de este momento procederemos a introducir el listado 2 o de datos. En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra línea, entonces teclearemos la línea 1 y pulsaremos ENTER.

6. Entonces introduciremos los datos, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

7. El ordenador nos pedirá el control, que es la suma de todos los datos, y daremos el número que se encuentra al final de la línea. En este proceso debemos tener mucho cuidado, ya que si nos equivocamos tendremos que introducir de nuevo la línea.

8. Repetiremos esta operación hasta que tecleemos todas las líneas.

9. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, nos seguirá pidiendo otra línea, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá de nuevo el menú.

10. Procederemos a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos.

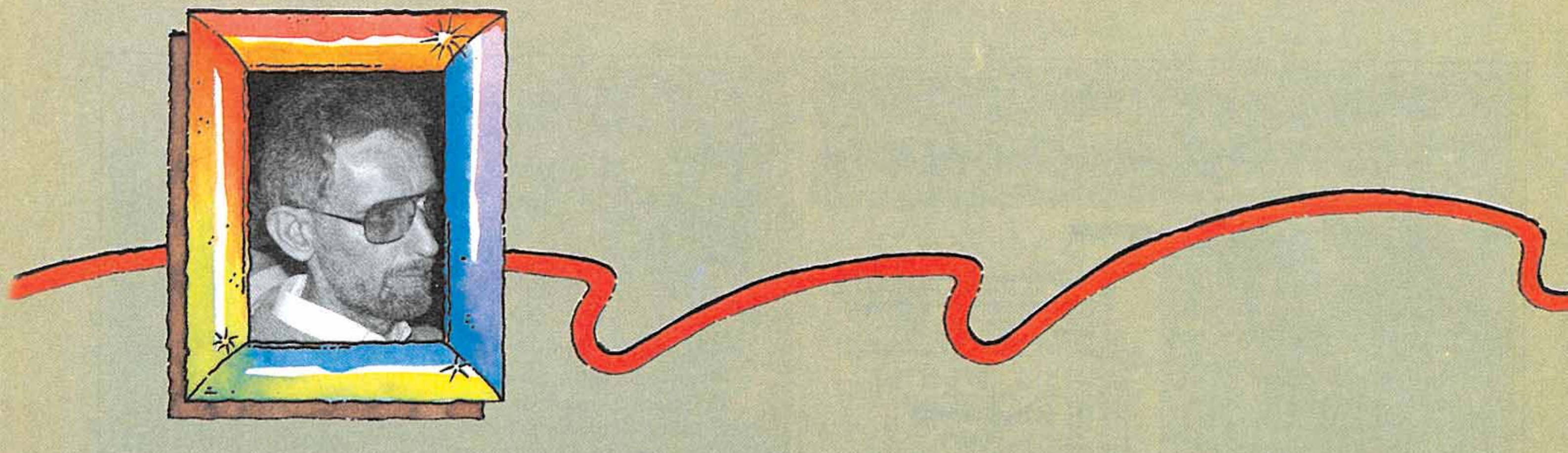
11. El DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera, o por cualquier problema el programa no lo permitiera, es aconsejable indicar la dirección 4ØØØØ. Para elegir esta opción basta con pulsar la tecla D.

12. Una vez realizado volverá a aparecer el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE nos aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN); si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado podemos continuar en otro momento donde lo dejamos usando el Fuente, pero si hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando la tecla O.

13. El programa nos volverá a pedir la dirección. En ella daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada; este dato también figura al lado del DUMP. Si no aparece debemos contar el número de líneas y multiplicarlas por diez. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

14. En la pantalla aparecerá Start tape, then press any key. Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2.

15. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado en el cassette, y contestar a las preguntas.



Don Priestley

Edad: Más de 21 y menos de 100.
Programas: Damsel and the Beast, Dictator, Mazogs, 3D Spawn of Evil, Meleroids, 3D Tanx, Jumbly, Minder, Popeye, Benny Hill's Madcap Chase, Trap Door, Flunky, Through the Trap Door.

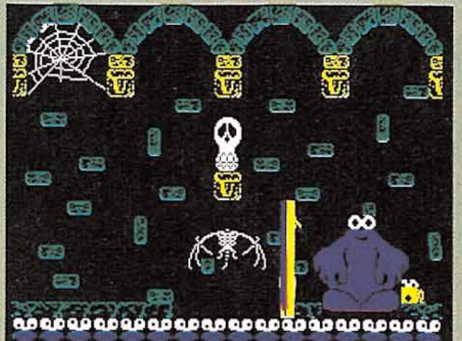
Don Priestley es hoy todo un personaje en el mundo de la programación. Su arrolladora personalidad y la calidad de sus programas le han situado en el lugar que se merece.

No podía faltar en esta sección un hombre tan popular como Don Priestley, y sin duda todos en alguna ocasión habremos contenido una carcajada al contemplar la comicidad de sus protagonistas.

—¿Cuándo comenzaste a programar?

—Comencé en 1981. Me interesaba la programación y comencé a pensar en programar un juego, pero como no tenía ningún ordenador tuve que esperar algún tiempo hasta que pude comprarme un ZX 81. Entonces dejé de trabajar, y aunque tenía muy poco dinero y mi esposa no estaba nada contenta con la idea de que cambiara de profesión, decidí emprender esta aventura. Algún tiempo después conseguí vender un programa, y entonces mi esposa comenzó a pensar que lo que en principio parecía una locura, era una gran idea.

—¿Qué pasos sigues para programar un juego? ¿Comienzas con una idea, un plan de juego, o quizá los gráficos ocupan el primer lugar?



Una de las constantes en todos los juegos es el gran tamaño de los gráficos. Through the Trap Door es un claro ejemplo.

—En los últimos tres años, la mayoría de mis programas como Minder, Popeye y Trapdoor han estado basados en ideas o personajes conocidos, por tanto no puede decidirse que me planteara nada en especial. De todos modos creo que lo más importante es crear un plan de juego desde la idea inicial. La norma general es que con un buen plan es mucho más fácil trabajar.

—¿De todos tus programas cuál ha tenido más éxito?

—El que más éxito ha alcanzado, teniendo en cuenta las ventas, ha sido «3D Tanx», que fue comercializado en 1982. Hoy me parece un programa muy sencillo y creo que ahora no hubiera vendido tanto como entonces.

—¿Qué ordenador utilizas para programar?

—Desarrollo mis programas en un PC con disco duro y Ram disk, utilizando un macro ensamblador. Entonces cargo el código obtenido en el Spectrum.

—¿Trabajas solo o en equipo?

—Siempre he trabajado solo. Quizás cuando los ordenadores tengan mucha más memoria, gráficos mucho más sofisticados o incluso mejor sonido, llegue a ser muy difícil que una sola persona programe completamente un juego. ¡Entonces tendré que buscar un buen equipo!

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—¡Acabo de comprarme un lujoso crucero y un aeroplano con todo el dinero que he conseguido como programador y..., juego con ellos en la bañera! Hablando en serio creo que ganar dinero programando es tan fácil o tan difícil como en cualquier otro trabajo. Cuanto más duro trabajes más posibilidades tienes de ganar más. ¡Lástima que yo sea tan perezoso! Pero aun así, yo no pierdo la esperanza de conseguir como los grandes del espectáculo, un oscar, un disco de oro, o un número uno con un programa.

—¿Te gustan los dibujos animados?



Flunky es una divertida caricatura de la familia real inglesa.

—Tom y Jerry son fantásticos, pero, ¡odio todas las películas de Popeye!

—¿Qué importancia tiene la animación en tus juegos?

—Con personajes de gran tamaño es importante que la animación sea buena, pero jamás podrá ser perfecta, porque siempre nos encontraremos con limitaciones de memoria y el juego siempre tiende a parecer más lento. Si el personaje mueve sus brazos y sus piernas a la

PROGRAMADORES

vez, parecerá que anda a trompicones. Otra de las reglas de oro de la animación es que ésta sea MÁS, es decir, continua, y la MEJOR.

—¿Hacia dónde crees que se dirige el mercado del software en Inglaterra?

—El software está atravesando un gran momento en Inglaterra, ya que cada mes aparecen muchos títulos nuevos. Además, la mayoría de los programas tiene gran calidad, pero son sobre todo, comerciales. Juegos nuevos, originales o minoritarios tienen generalmente una acogida muy mala en el mercado. Nadie tiene la culpa de esto, pero la realidad es que cada vez se parecen más unos juegos a otros, son los mismos con pequeñas modificaciones.

—¿Qué tipo de programas canalizarán el mercado los próximos meses?

—¡Si lo supiera estaría pensando ya en cambiar mi pequeño velero de juguete por uno de verdad!

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—¡Mis proyectos inmediatos son pintar la cocina y comprar una nueva alfombra para el comedor!. Bueno hablando en serio, he terminado «Through the Trap Door», con el que comencé hace, más o menos, dos años. Pienso que es un buen programa, pero no es una aventura, ni un arcade, ni tiene aliens ni gráficos, quizás nunca lo veamos. Quién sabe.

¿De qué juego te hubiera gustado ser autor?

—Sin duda de «Elite Manic Miner».

—¿Qué aspecto es el más importante en un buen juego, los gráficos, el movimiento, el sonido?

—Lo más importante es el «game play». Es difícil de describir, implica super-gráficos, sonido maravilloso y un conjunto de factores que hace vendible un juego, siendo lo suficientemente bueno para que no sea ni muy fácil, ni demasiado difícil, ni aburrido. Es difícil de conseguir, sobre todo porque debe gustar a mucha gente. Es imposible describiros mi idea. Si hubiera un libro titulado *Cómo programar un juego interesante y adictivo* correría como loco a comprarlo, y como yo otros cientos de personas, y yo tendría que ir buscándome otro trabajo.

—¿Puedes dar algún consejo a los jóvenes que están empezando?

—Aprender a programar no es difícil, yo necesité para empezar solamente un mes. También deben de tener en cuenta que hay dos clases de software, por un lado el de aplicación con procesadores de datos y un sinfín de programas, y por otro lado, los juego.



Popeye fue uno de los primeros personajes de los dibujos animados que llegó a la pantalla de nuestros ordenadores.

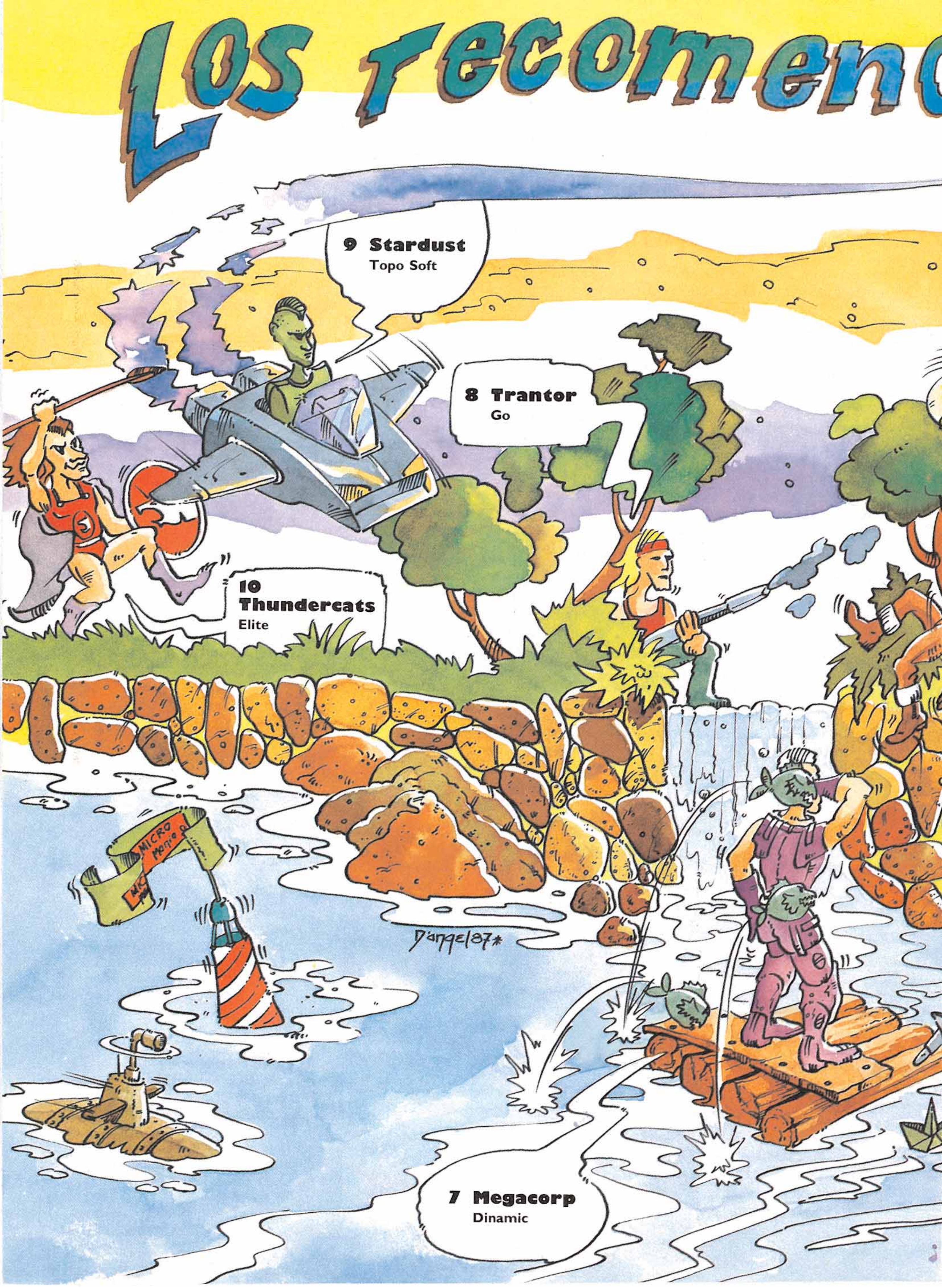
Programar una aplicación es como escribir un libro de instrucciones para un coche. Hay que tener cuidado, prestar atención y saber mucho sobre coches.

Producir un juego es como escribir una novela. Mucha gente puede escribir notas a sus amigos, cheques, pero, ¿cuánta gente es capaz de escribir una novela? No demasiados. No se precisa sólo habilidad y conocimientos para conseguir un juego entretenido. Pero esto sólo significa que nunca podréis saber si sois capaces de programar un juego hasta que os pongáis a hacerlo. Cuando tengáis una buena idea, debéis comenzar a programarlo, sin preocuparos del tiempo que podáis tardar, da igual que tardéis un año.

Y, sobre todo, no olvidar que si no hay nadie dispuesto a compraros el programa, nunca es tarde para preparar otro. Tal vez sea mucho mejor.



Aunque Don nos confesó que le aburren las ferias, firmó amablemente autógrafos en el pasado PCW Show.



Los recomen
9 Stardust
Topo Soft
8 Trantor
Go
10 Thundercats
Elite
MICRO
D'angel 87
7 Megacorp
Dinamic



...la dos
6 Stifflip
Palace Soft
4 Nebulus
Hewson Consultants
2 Desperado
Topo Soft
REWARD
10000 $
1 Phantis
Dinamic
3 Freddy Hardest
Dinamic
5 El Cid
Dro Soft

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Thundercats — SPECTRUM

POKE 25398,201. Juego sin sonido.
POKE 25477,195. Pasar fases sin jugar.
POKE 34504,195. No desaparecen baldosas.
POKE 34680,195. Eliminación automática de los enemigos.

PEDRO J. RODRÍGUEZ LARRAÑAGA (SAN SEBASTIÁN)



Sgrizam — AMSTRAD

POKE 9990,0. Los tres enemigos desaparecen.

VICENTE RICO (BARCELONA)



Indiana Jones — SPECTRUM

POKE 30705,165. El látigo se convierte en una especie de lanzallamas.

MÁXIMO JIMÉNEZ (MURCIA)



Slap Fight — SPECTRUM

POKE 50565,201. Enemigos completan el recorrido.
POKE 57175,201. Inmunidad a los disparos enemigos.
POKE 50703,201. Enemigos fuera.
POKE 51292,201. Inmunidad total.
POKE 48126,201. Los enemigos no disparan.
POKE 48230,201. No sale decorado, sólo naves.
POKE 48872,0
POKE 48873,0. Vidas infinitas.
POKE 48874,0
Dirección de comienzo es: USR 48400.

FRANCISCO VINUESCA PÉREZ (VALENCIA)



Super Sprint — SPECTRUM

POKE 49358,201. Te clasificas para la siguiente prueba.

DANIEL LÓPEZ (BARCELONA)

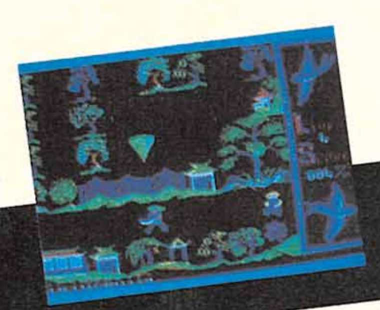


Pokerarezas

Willow Pattern — COMMODORE

POKE 3616,234
POKE 3617,234 Música abstracta
POKE 3618,234
Sys 2304

MANUEL NAVARRO MELENDO (BARCELONA)



Fairlight — COMMODORE

POKE 23384,234
POKE 23385,234
POKE 23386,234
Los suelos del exterior tienen una nueva pavimentación.

Sys 20992

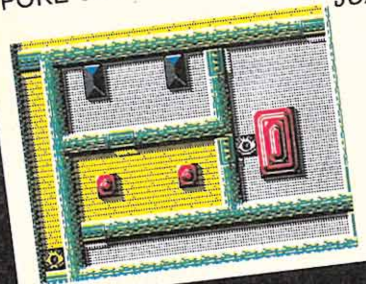
MANUEL NAVARRO MELENDO (BARCELONA)



Ranarama — AMSTRAD

POKE &61A1,201. Cambia colores del juego.

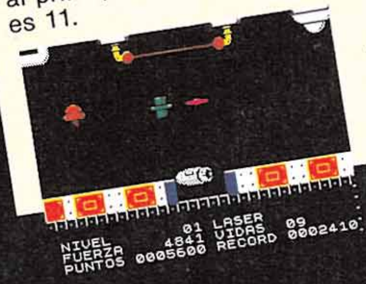
JUAN MANUEL VILASECA (BARCELONA)



Last Mission — SPECTRUM

POKE 58155,N. Donde N tiene un valor entre 1 y 11. Si N vale 1 no se moverá ningún enemigo por la pantalla, y podremos recorrer todos los niveles hasta llegar al final, aunque no podremos ir con las ruedas que cogemos al principio. Si vale 4, sí lo podremos hacer. Lo normal es 11.

MIGUEL ACEDO ALCOBENDAS (MADRID)



Army moves — AMSTRAD

Parte 1
POKE 7799,201. Fases 1, 2, 3, 4 sin enemigos.
POKE 7800,201. Fase 1 sin jeeps.
POKE 7803,201. Fase 1 sin helicópteros.
Parte 2
POKE 7779,201. Derdhal avanza patinando.
Estos pokes sólo valen para la versión en disco.

JUAN MANUEL VILASECA (BARCELONA)

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

PROEIN SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER. ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

SEPTIEMBRE

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

GALACTIC GAMES

RAMPAGE

LUCASFILM GAMES
PRESTIGE COLLECTION

THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR ZX SPECTRUM 48K and 128K

ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO,

Disponibles con:

COMMODORE	C
SPECTRUM	S
AMSTRAD (cass./disco)	A

CASSETTE : 1.199
DISCO AMSTRAD : 2.995

SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE


EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09


PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09


D'ANGEL 87


MICRO Manía
te desea
felíz año
Enero
L M Mi J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
Febrero
L M Mi J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29
Marzo
L M Mi J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
Abril
L M Mi J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
Mayo
L M Mi J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
Junio
L M Mi J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
Julio
L M Mi J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
Agosto
L M Mi J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
Septiembre
L M Mi J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
Octubre
L M Mi J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24/31 25 26 27 28 29 30
Noviembre
L M Mi J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30
Diciembre
L M Mi J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31



+ DE 1.000 TÍTULOS

COCO

EL UNIVERSO DE

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVE

AMSTRAD	
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY	6.000-D
DISCOLOGY 2	8.000-D
ALBUM DE PLATINO	2.000
EL LINGOTE	3.500
720°	875
ART STUDIO	5.500-D
ASPHALT	1.900
ASPHALT	2.800-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BOB WINNER	2.500-D
BRADE OF FRANKESTEIN	875
BARBARIAN	1.200
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250-D
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CORRECAMINOS/SOLOMON	2.250-D
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
CHALLENGE GOBOTS	875
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
COBRA	875
COBRA	2.000-D
COMMANDO	875
COMMANDO	2.250-D
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.250-D
DINAMIC DISC PAK	2.750-D
EL CID	875
EXOLON	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D
ELITE	3.400
ELITE	4.300-D
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
FITH QUADRANT	875

AMSTRAD	
GAUNTLET 2	875
GAME OVER	875
GAME OVER	875
GOODY	995
GOODY	1.995-D
GOONIES	875
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2.200-D
GRAND PRIX 500 c.c.	995
GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
GAME SET I MATCH	2.600
HIGH FRONTIER	880
HYDROFOOL	1.200
HYDROFOOL	2.750-D
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR 2	875
IKARI WARRIORS	1.200
JACK THE NIPPER 2	875
LEADER BOARD	1.200
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.990-D
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.200-D
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
NEMESIS	1.500
OUTRUN	875
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
PAPERBOY	1.200
PAPERBOY	2.750-D
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
RAMPAGE	880
RIGAR	875
SAMURAI T THING B.B.	2.250-D
SENTINEL	875
STAR GLIDER	3.000
SUPER SPRINT	880
SUPER SPRINT	2.200-D
STREET BASKETBALL	875
SALAMANDER	1.500-D
SUPER HANG-ON	880
TAI PAN	875
TAI PAN	2.250-D
TRANTOR	875

AMSTRAD	
TRIO	875
TRIO	2.250-D
THEATRE IN EUROPE	1.200
THEATRE IN EUROPE	2.000-D
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2.200-D
TRIVIAL PURSAIT	3.400
TRIVIAL PURSAIT	4.300-D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2.200-D
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.200-D
ZOMBI	1.000
3D GRAN PRIX	2.000
3D GRAN PRIX	2.800-D
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 1	2.750-D
6 PAK VOL. 2	1.750-D
6 PAK VOL. 2	2.750-D

PCW 8256-8512	
AFTER SHOCK	3.500
ALE	4.200
BATMAN	3.000
BOUNDER	3.800
COLOSSUS CHESS 4	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
3D CLOCK CHESS	3.400
CLASSIC COLLECTION	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT	3.200
FOURTH PROTOCOL	4.200
HEAD OVER HEELS	3.200
LEADER BOARD	3.200
ORPHEE	4.200
PSI TRADING CO.	4.200
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.200
SNOOKER BILLAR	4.200
S. BELLE/AIR CONTROL	3.200
TOMAHAWK	4.200
TAU CETI	4.200
TOP SECRET	4.200
JOYSTICK + INTERFACE + SIMULADOR	7.900

PC 1512 Y COMPATIBLES	
ARKANOID	3.900
ALEX HIGGINS BILLAR	2.300
ACE	4.400
BOULDER DASH	3.200
BOULDER DASH II	3.200
BRUCE LEE	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CHECKMATE	2.800
DON QUIJOTE	3.900
DECISION IN DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
DAMBUSTERS	3.900
FLIGHT SIMULATOR	10.000
F 15 STRIKE EAGLE	3.900
FIVE A SIDE	2.300
GREAT SCAPE	3.900
INFILTRATOR	3.900
KARATEKA	4.200
LIVINGSTONE SUPONGO	4.400
LAST MISSION	4.400
GOODY	4.400
MUSIC STUDIO	5.800
MEAN 18 GOLF	4.500
MACADAM BUMBER	5.200
PHANTIS	3.900
PROHIBITION	5.000
PROGOLF	2.300
PITSTOP II	4.500
SAM FOX STRIP POKER	4.500
STAR GLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
SUMMER GAMES II	4.500
SUB BATTLE	5.500
SILENT SERVICE	5.000
TIGERS IN THE SNOW	5.400
TWO ON TWO (BASKET)	5.000
TOP GUN	3.900
ULTIMA III	5.400
URIDIUM	4.200
WORLD SERIES BASEBALL	4.200
WINTER GAMES	4.500
WORLD GAMES	4.500
JOYSTICK POWER PLAY PAC 1512	12.000
JOYSTICK JOYBOT PC 1512	9.800

COMMODORE 64-128	
SALAMANDER	1.500
SNAP DRAGON	875
STAR WARS	1.200
SUPER HANG-ON	
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BARBARIAN	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CONVOY RAIDER	875
ENDURO RACER	880
FITH QUADRANT	875
FIRE TRAP	880
FALKLANDS 82	1.200
FREDDY HARDEST	875
GAUNTLET 2	875
GAME OVER	875
IMPLOSION	875
INDIANA JONES	875
INTERNATIONAL KARATE +	880
IWO JIMA	1.200
JACK THE NIPPER 2	875
MATCH DAY 2	875
OUTRUN	875
OKINAWA	1.200
OKINAWA	2.000
PLATOON	875
POWER STRUGGLE	1.200
RENEGADE	875
SUPER SPRINT	880
SILENT SERVICE	1.200
TRIO	875
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
THEATRE IN EUROPE	2.000
WATERPOLO	875
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
TANK	875
MEGACORP	875
RAMPAGE	875
X-15	880
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

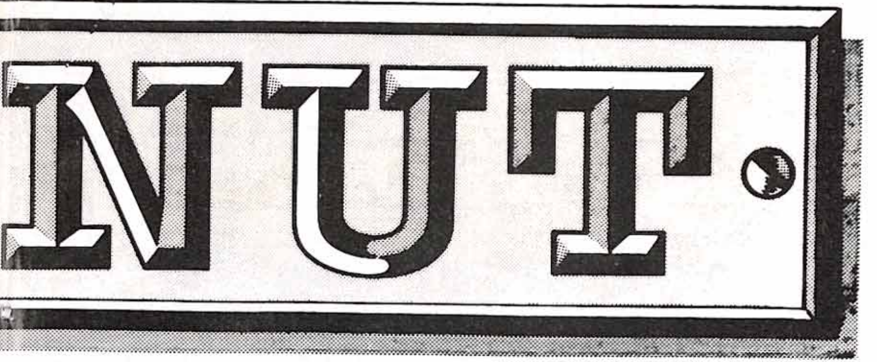
....

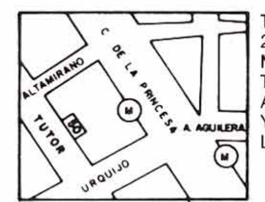
GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

"SOFTWARE"

DADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

SPECTRUM

PHOENIX III-E	6.500
ALBUM DE PLATINO	2.500
EL LINGOTE	3.500
ATHENA	875
ALIEN EVOLUTION	875
ARKANOID	800
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ARQUIMIDES XXI	875
AWF V. MONTY	800
ACRO JET	1.200
ART STUDIO	3.000
ARTIST II	3.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BISMARK	1.900
BREAKTHRU	800
BAZOOKA BILL	800
BLACK MAGIC	875
BRIDE OF FRANKESTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CONVOY RAIDER	875
CHALLENGE GOBOTS	875
CORRECAMINOS	875
COSMIC S. ABSORBER	800
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
DESPERADO	875
DEATH WISH 3	875
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II	800
DUSTIN	875
EL CID	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
FIST II	875
FITH QUADRANT	875
FALKLANDS 82	1.200
GUDALCANAL	880
GAUNTLET 2	875

SPECTRUM

GOODY	995
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GUNRUNNER	800
HIGH FRONTIER	880
HEAD OVER THE HEELS	800
INFILTRATOR 2	875
INDIANA JONES	875
IMPLOSION	875
IWO JIMA (WAR GAME)	1.200
JACK THE NIPPER 2	875
JAIL BREAK	1.500
KRAK OUT	800
LAST MISSION (OPERA)	995
LAST MISSION (ERBE)	875
LIVINGSTONE SUPONGO	995
MASK	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MAGMAX	800
METROCROSS	800
MARIO BROS	800
NEMESIS	1.500
OUTRUN	875
OKINAWA (WAR GAME)	1.000
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200
QUARTET	880
RENEGADE	875
REX HARD	895
RANARAMA	800
STARDUST	875
SUPER SPRINT	880
SOLOMONS KEY	875
STIFFLIP & CO	1.200
SUPER HANG-ON	880
SAILING	880
STARGLIDER	3.000
STARFOX	875
STOPBALL	875
SENTINEL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGTH	875
STAR RAIDERS II	880
SILENT SERVICE	1.200
SUPER SOCCER	875

SPECTRUM

SCCOBY DOO	1.200
SURVIVOR	800
SPIRITS	800
SABOTEUR II	800
TRIO	875
TTRAPDOOR	875
TRANTOR	875
THE EIDOLON	880
THE GREAT SCAPE	875
THRONE OF FIRE	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
TWO ON TWO	875
TERRA CRESTA	800
TT RACER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THE NIGHTMARE RALLY	800
UCHI MATA	800
URIDIUM	800
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	875
YOGI BEAR	875
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
720°	875

SPECTRUM + 3

DINAMIC PAK	2.500
MULTIFACE THREE	10.700
PROHIBITION	2.750
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
40 PRINCIPALES (C/VOL.)	2.500
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY	1.995
TRIVIAL PURSUIT	4.300

JOYSTICK'S Y MATERIAL

QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
ZERO-ZERO SPE+ 2	1.800
KONIX	2.800
PRO 9.000	3.400
CHEETAH + 125	2.200
CHEETAH MATCH 1	3.400
DISCO 3'' (AMSOFT)	700
TAPA TECLADO CPC 464	2.300
TAPA TECLADO CPC 6128	2.500

MSX

ALBUM DE PLATINO	1.700
ARMY MOVES	
ARQUIMIDES XXI	875
ALTA TENSION 007	875
AWF W. MONTY	875
ACE OF ACES	1.200
ALIENS	880
COLOSSUS CHESS 4	1.900
COBRAS ARC	875
COSA NOSTRA	995
DESPERADO	875
DEMONIA	995
DEATH WISH 3	875
DUSTIN	875
DESOLATOR	800
EL CID	875
F. MARTIN BASKET	800
GOODY	995
HOWARD THE DUCK	880
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MEGACORT	875
NONAMED	875
PHANTIS	875
PHANTOMAS II	875
RUNNER	995
STARDUST	875
STOP BALL	875
SORCERY	875
WINTER GAMES	875
GAME MASTER	5.200-K
GOONIES	4.500-K
GREEN BERET	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
NEMESIS 2	5.200-K
MAZE OF GALIOUS	5.200-K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200-K
PENGUIN ADVENTURE	4.500
Q-BERT	4.500
VAMPIRE KILLER (MSK2)	5.200-K

D=DISCO
K=CARTUCHO

MATERIAL ATARI ST

520 STF	78.000
1040 STF	135.000
MON. FOSFORO BLANCO	33.500
MON. COLOR SC1224	67.000
520STF+MON. F.B.	110.250
520STF+MON. COLOR	143.000
1040STF+MON. F.B.	165.000
1040STF+MON. COLOR	198.000
IMPRESORA SMM804	42.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
5 DISCOS 3.5'' SC/DD	2.400
5 DISCOS 3.5'' DC/DD	3.000

SOFTWARE ATARI ST

GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGISTIX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCSD PASCAL	17.500

JUEGOS

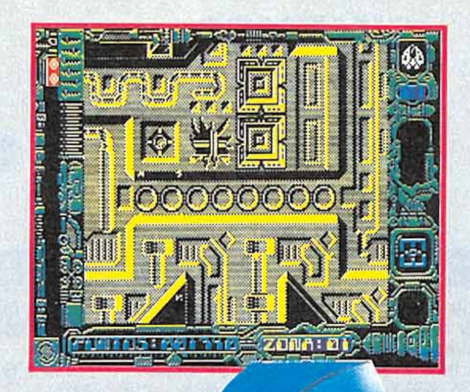
ARKANOID	3.900
BARBARIAN	3.900
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
METROCROSS	3.900
RANARAMA	3.900
TYPHON	3.900
TAI PAN	3.900
TRAILBLAZER	3.900
XEVIOUS	3.900
3D GALAX	3.900

PAQUETES ATARI ST

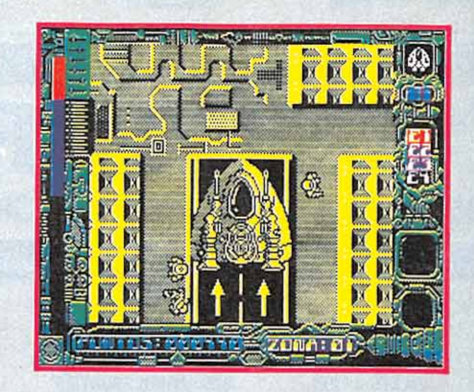
* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1	ATARI 520 STF MONITOR FÓSFOR BLANCO IMPRESORA SMM804	147.000 ptas.
Nº 2	ATARI 520 STF MONITOR COLOR SC1224 IMPRESORA SMM804	179.000 ptas.
Nº 3	ATARI 1040 STF MONITOR FÓSFOR BLANCO IMPRESORA SMM804	200.000 ptas.
Nº 4	ATARI 1040 STF MONITOR COLOR SC 1224 IMPRESORA SMM804	232.000 ptas.

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



Hacía ya mucho tiempo que esperabas una oportunidad para demostrar tu valía, pero por una u otra razón todas las misiones que habían despertado tu interés pasaban ante ti sin que pudieras tomar parte en ellas.

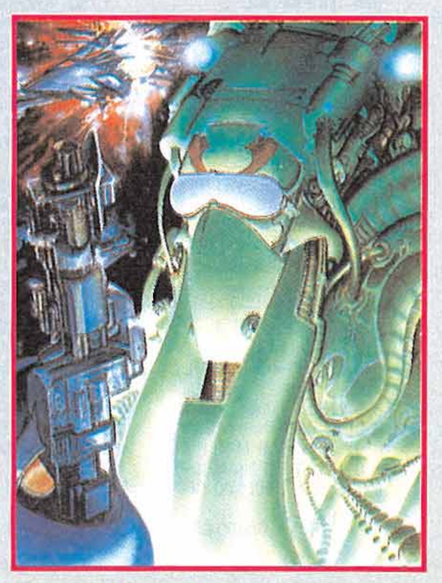




Cuando el comandante en jefe te llamó a su despacho, un brillo de esperanza se iluminó en tus ojos.

Sabías que las fuerzas de ataque habían quedado reducidas a la más mínima expresión, pero mientras reflexionabas llegaste a la conclusión de que no tenía por qué ser necesariamente ésta la razón por la que ahora era posible que te eligieran para una peligrosa misión, tal vez se habían dado cuenta de que ésta era una tarea para un agente de tus características, o tal vez simplemente no querían encomendarte la misión.

El comandante no era precisamente un hombre acostumbrado a ir directamente al grano, por eso tampoco te extrañó demasiado comprobar cómo, tras decirte amablemente que tomaras asiento, comenzó a disertar sobre la capacidad ofensiva de los biodroides, los afanes imperialistas de éstos y la efectividad de sus últimas maniobras de ataque. Le escuchaste durante más de dos horas sin decir palabra, más por cortesía que por interés, pero como empezabas a intuir que tu labor en la maniobra sorpresa de la que hablaba el comandante sería simplemente burocrática echando al traste tus glorias de victoria, decidiste no perder tiempo y preguntaste intrigado: ¿Comandante, qué debo hacer yo?

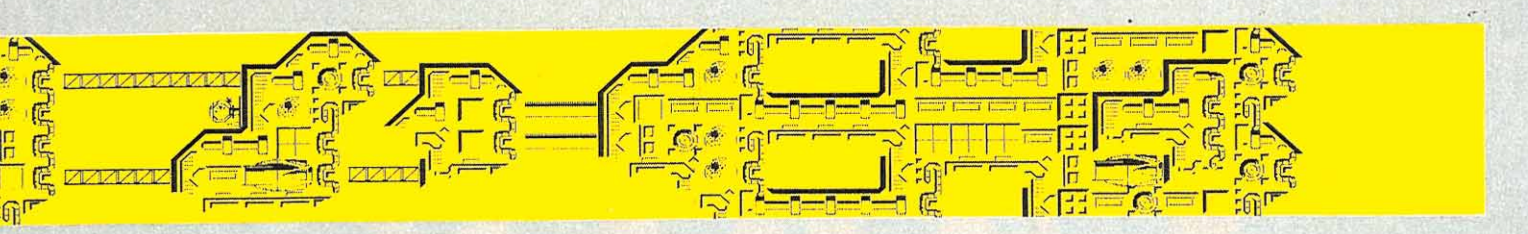


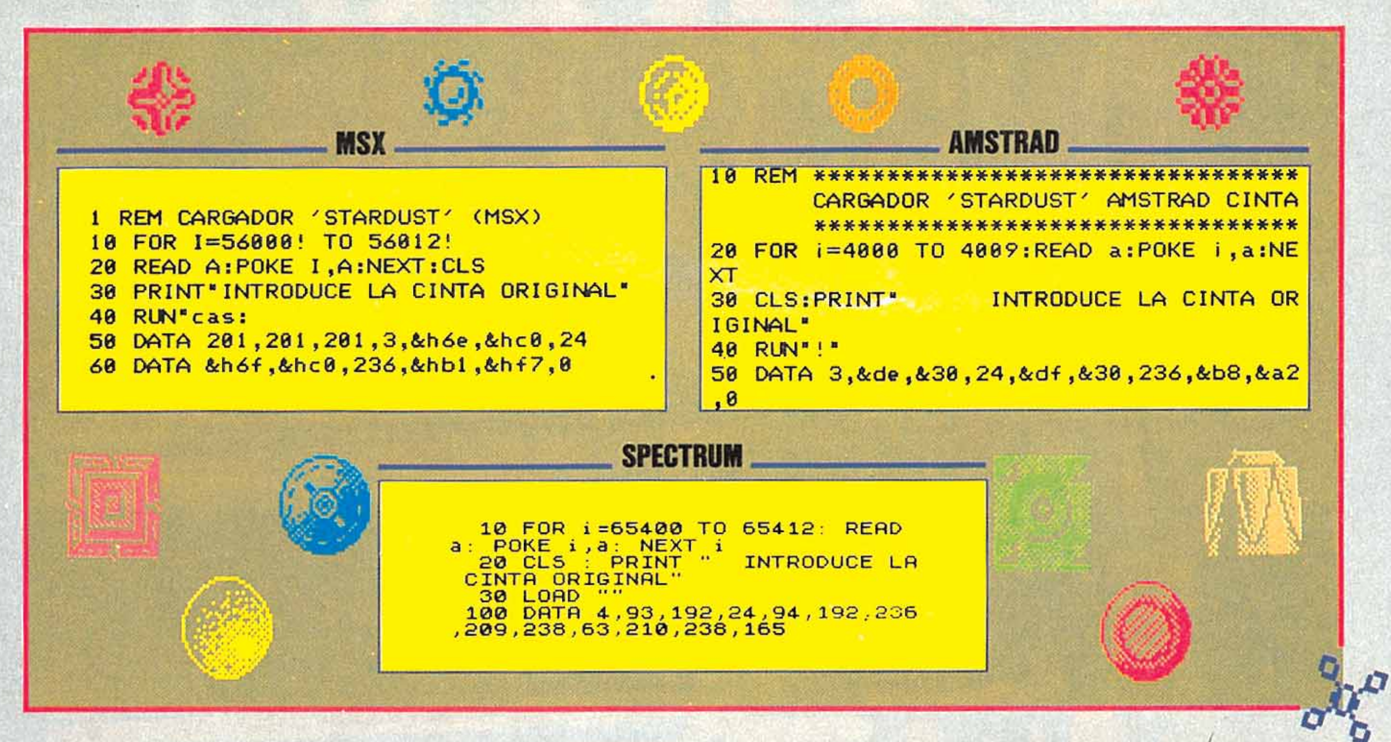
''Tu misión es pilotar un astrocaza, infiltrarte en las líneas enemigas y destruir el generador del escudo protector''

La respuesta fue mucho más directa aún que tu pregunta. El comandante sentenció: hemos decidido darte una oportunidad, tu misión es pilotar un astrocaza, infiltrarte en las líneas enemigas y destruir el generador del escudo protector.

Respiraste complacido, por fin podrías enfrentarte a una misión de verdad, pero también un ligero escalofrío recorrió tu columna vertebral.

Tu objetivo estaba claro, pero antes de partir recopilaste toda la infor-





MSX

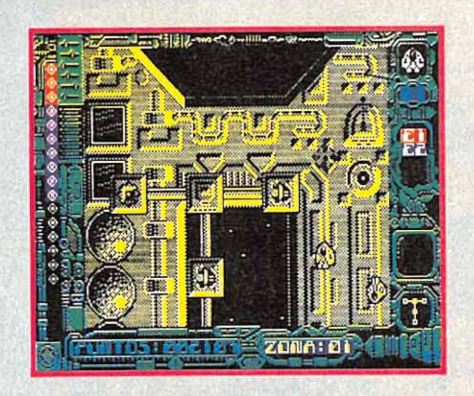
```
1 REM CARGADOR 'STARDUST' (MSX)
10 FOR I=56000! TO 56012!
20 READ A:POKE I,A:NEXT:CLS
30 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL"
40 RUN"cas:
50 DATA 201,201,201,3,&h6e,&hc0,24
60 DATA &h6f,&hc0,236,&hb1,&hf7,0
```

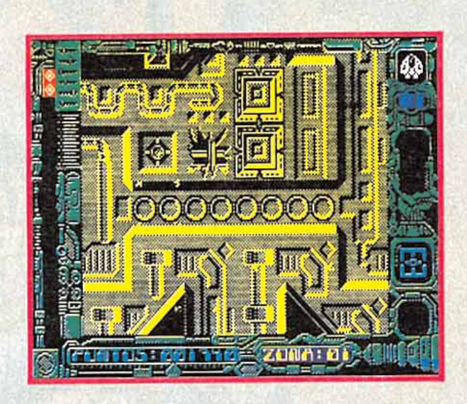
AMSTRAD

```
10 REM **********************************
       CARGADOR 'STARDUST' AMSTRAD CINTA
       **********************************
20 FOR i=4000 TO 4009:READ a:POKE i,a:NE
XT
30 CLS:PRINT"        INTRODUCE LA CINTA OR
IGINAL"
40 RUN"!"
50 DATA 3,&de,&30,24,&df,&30,236,&b8,&a2
,0
```

SPECTRUM

```
  10 FOR i=65400 TO 65412: READ
a: POKE i,a: NEXT i
  20 CLS : PRINT "  INTRODUCE LA
 CINTA ORIGINAL"
  30 LOAD ""
 100 DATA 4,93,192,24,94,192,236
,209,238,63,210,238,165
```





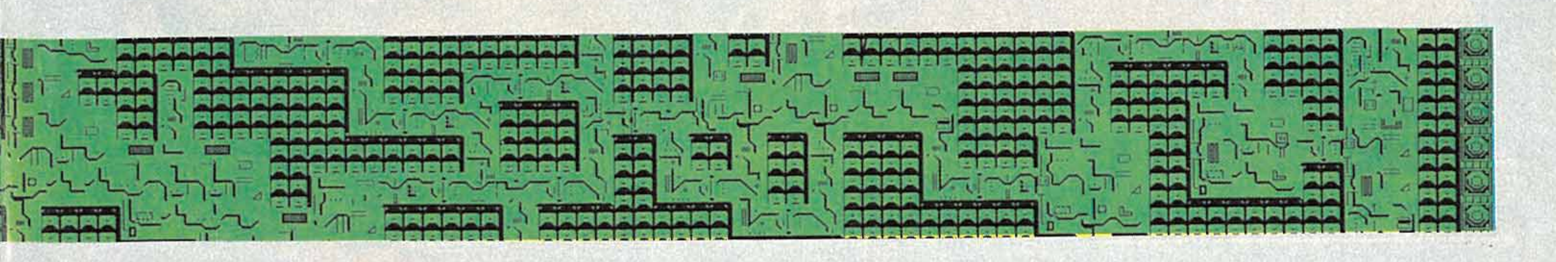
mación que existía en la nave para saber a qué debías enfrentarte. Los resultados de tu investigación no pudieron ser más desalentadores, primero debías sobrevolar los seis supercruceros estelares donde los biodroides habían situado a sus pilotos más expertos para impedir el paso de los visitantes «non gratos». Además habían organizado un perfecto sistema de defensa compuesto por destructores, plataformas de misiles y generadores de escudos parciales, y por supuesto, tampoco podías olvidar los cazas de persecución.

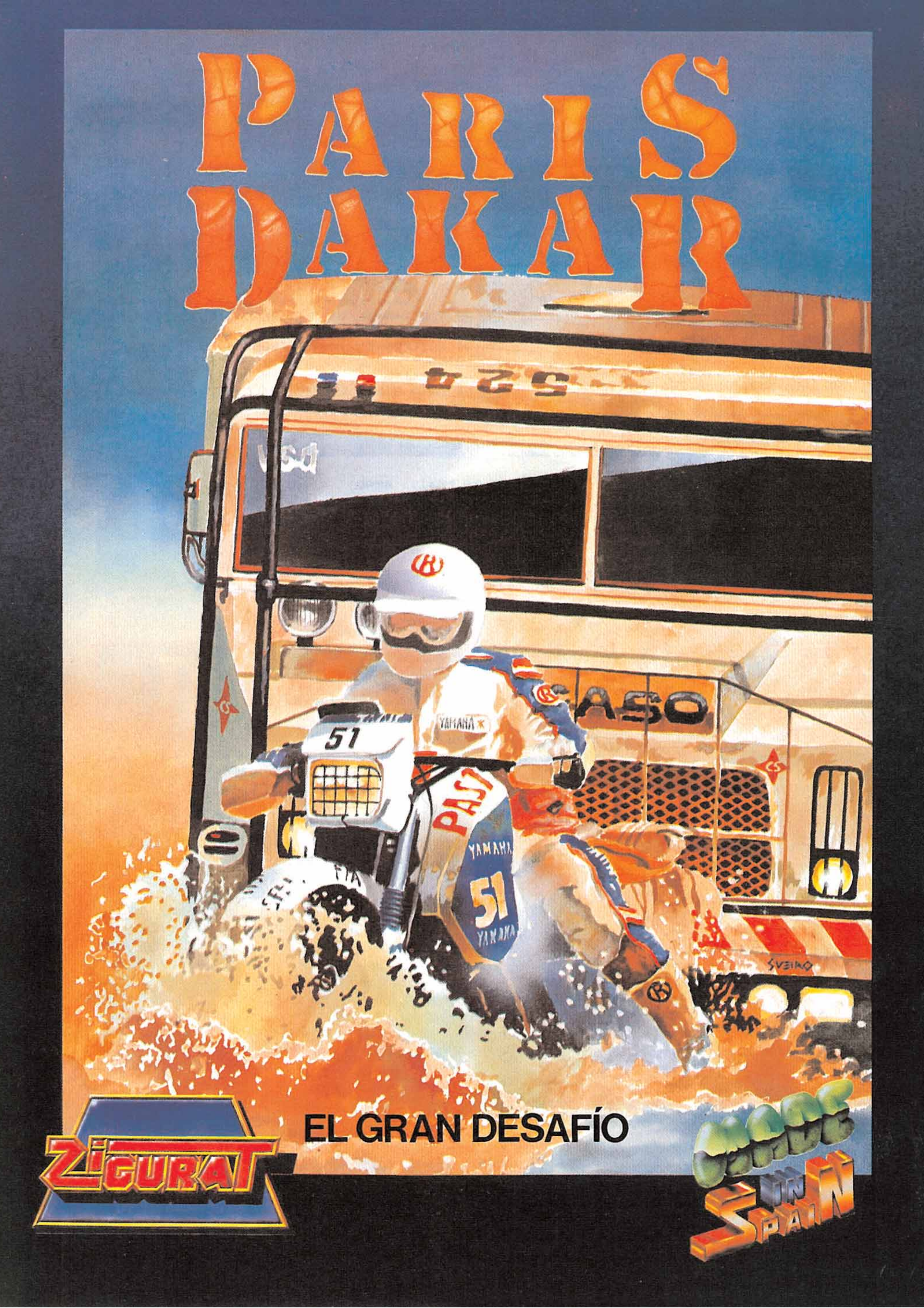
Si conseguías llegar a superar los seis supercruceros, llegarías a la nave insignia, allí se encontraba el generador, tu único objetivo. Aterrizarías en plena nave, recorrerías a pie la nave, como la sensacional protagonista de la última película de alienígenas que habías visto, hasta llegar al generador.

Poco más sabías sobre tu objetivo ya que las últimas fotos espías que habías recibido sólo confirmaron la hipótesis de que el generador estaba alimentado por seis paneles. Frente a ellos sólo podrías utilizar tus turboproyectiles, unas efectivas cargas explosivas que sólo te dejaban unos minutos para huir sin que la onda expansiva te alcanzase.

Pusiste manos a la obra, ya sabías todo lo que necesitabas saber. Para ser la primera vez que intervenías, tu responsabilidad era muy grande. Desolado, miraste a tu alrededor y preguntaste alarmado: ¿Alguien puede echarme una mano? Nadie contestó.

¿Seréis vosotros capaces de no responder a su llamada? Ánimo, también los héroes de vez en cuando necesitan un empujoncito.




PARIS DAKAR
CASO
YAMAHA
51
PAST
YAMAHA
51
YAMAHA
SUEIRO
EL GRAN DESAFÍO
ZIGURAT
MADE IN SPAIN



En ERBE Software hemos lanzado cientos de juegos. Probándolos, se han destrozado decenas de joysticks. Ninguno daba la talla... Hasta que llegó el Phasor One

Un joystick potente y preciso que lo mismo te ayudará a controlar un bólido que a abrirte camino ante las estrellas. Y siempre con la misma seguridad de funcionamiento.

Por eso ERBE Software ha elegido el Phasor One

PARA QUE TE DE MUCHO JUEGO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04 DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

Ref. 4



STIFFLIP & Co.

El Conde Camaleón tiene los días contados, dentro de muy poco, su terrible rayo gomatrónico pasará a la historia como uno de los inventos más peligrosos del siglo. Si seguís paso a paso nuestras indicaciones podréis llegar al final de esta complicada misión sin necesidad de calentar demasiado vuestra materia gris.

Para encontrar la terrorífica máquina debéis seguir cada uno de los pasos, teniendo en cuenta que debéis utilizar en el menú del juego el icono correspondiente a cada orden. Por ejemplo:

Si decidimos que hay que hablar con, tomar de o darle a, debemos escoger la opción marcada con una admiración.

Para pelear utilizaremos el Bit, teniendo en cuenta que es conveniente hablar primero con la persona que vayamos a luchar y que para dar el golpe sólo es necesario elegir la opción y pulsar a la vez las teclas de abajo y disparo.

La dirección la controlamos con ayuda de la flecha, indicando con la tecla correspondiente la dirección elegida y pulsando el disparo.

El icono que más vamos a utilizar es la bombilla, ya que en él se encuentran la mayoría de las opciones que necesitamos.

Con la interrogación preguntaremos al ordenador el estado de los personajes.

La palabra While nos permitirá cambiar de personaje.

GUÍA PARA COMPLETAR EL JUEGO

1.ª PARTE

Dáselo a Astra al Gral.
Cambia a Palmira
Toma chelín de profesor
Arriba
Derecha
Ata a hilo a cuerda
Tira de hilo
Compra jarra
Compra caja
Toma circular
Izquierda
Abajo
Dáselo a caja a Stifflip
Toma de cerilla de profesor
Izquierda
Izquierda
Izquierda
Sube árbol
Desata cuerda de nudos
Toma liana
Salta
Toma liana
Salta
Toma cristal
Toma liana
Sube liana
Mete en circular en colmena
Salta
Salta
Toma caña
Abajo
Dáselo a tarro de miel a mono
Toma plátano de mono
Derecha
Dáselo a plátano a Stifflip
Dáselo a caña a Stifflip
Dáselo a horquilla a profesor
Dáselo a cristal a profesor

CAMBIA A STIFFLIP

Izquierda
Izquierda
Toma sal
Arriba
Arriba
Corta caña
Sopla caña
Sube serpiente
Derecha
Sopla caña
Sube
Frota sal a sanguijuelas
Suelta/deja caja
Abre caja
Mete en plátano en caja
Cierre caja
Baja
Sopla cana
Izquierda
Frota sal a sanguijuelas

CAMBIA A CORONEL

Dáselo a radio a profesor
Izquierda
Arriba
Izquierda
Arriba
Toma caña de Stifflip
Toma de sal de Stifflip
Derecha
Sopla caña
Arriba
Frota a sal a sanguijuelas
Izquierda
Toma tapiz
Derecha
Arriba

CAMBIA A STIFFLIP

Arriba
Derecha
Corta base de pasarela
Izquierda

CAMBIA A CORONEL

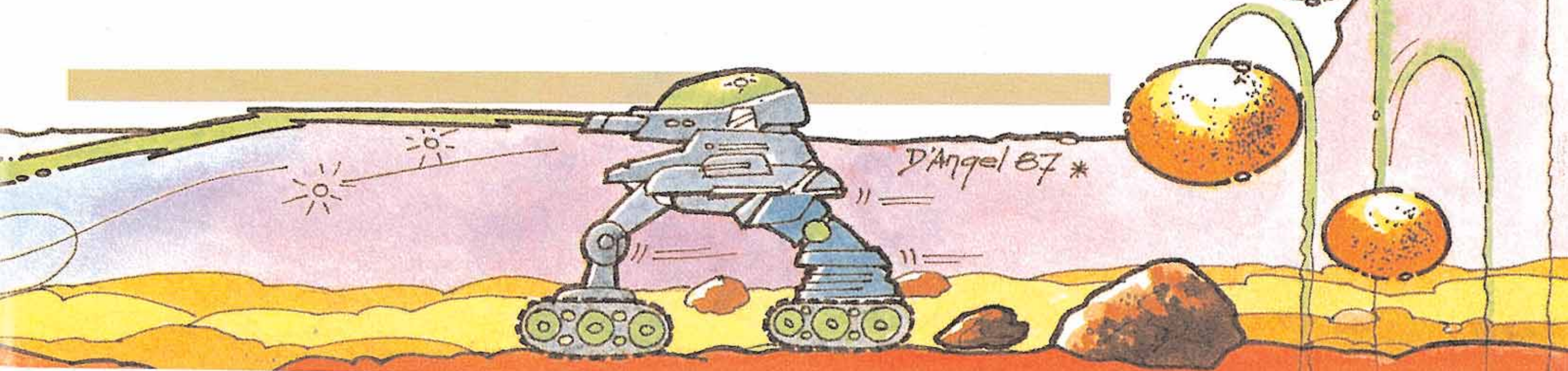
Abajo
Cercena árbol
Izquierda

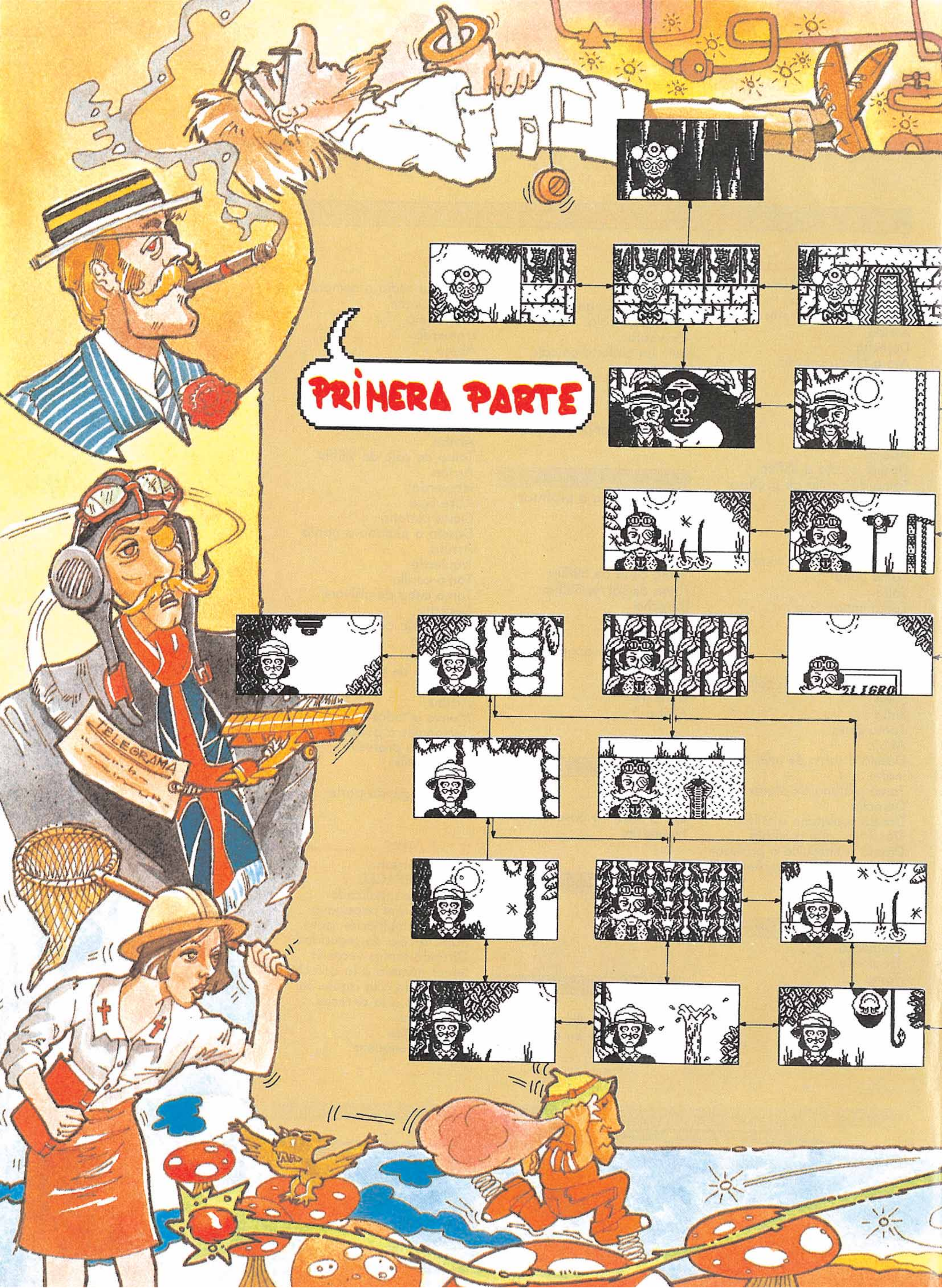
CAMBIA A PROFESOR

Abre radio
Mete en horquilla en radio
Mete en cristal en radio
Cierra radio
Arriba
Derecha
Dáselo a radio a camarero
Toma guante
Lee tarjeta
Izquierda
Abajo
Izquierda
Arriba
Izquierda
Arriba
Sube serpiente
Arriba
Toma de caja de Stifflip
Arriba
Izquierda
Abre caja
Quita plátano
Dáselo a plátano a gorila
Arriba
Izquierda
Toma cerilla
Toma cuba de pólvora
Derecha
Suelta/deja cuba de pólvora
Izquierda
Luz cerilla
Luz pista de pólvora
Derecha
Arriba
Mueve a todos los personajes a donde se encuentra profesor
Tira escotilla
Arriba
Carga segunda parte

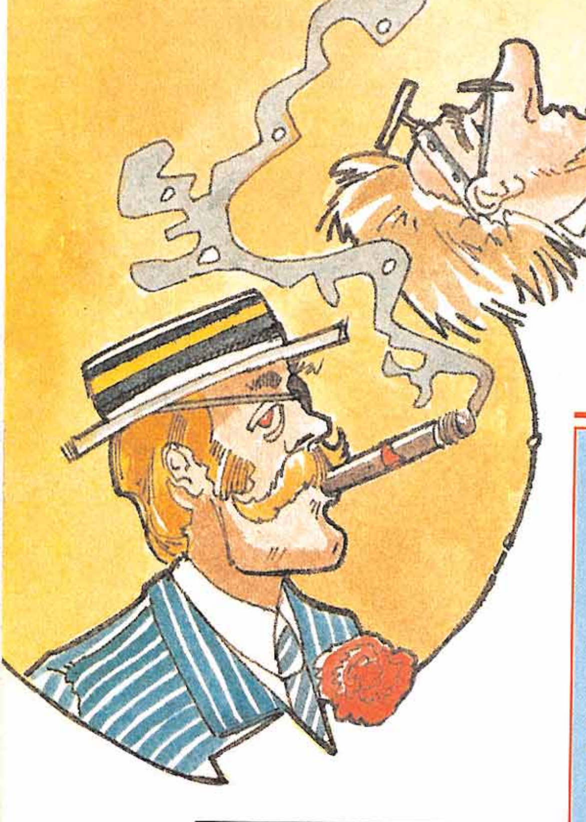
2.ª PARTE

Emplea órgano
Teclea DEFACED
Tira poste señalizador
Habla con el papagayo
Utiliza combinación para abrir la caja de seguridad
Girando tantas veces el tercer número a la derecha
El segundo a la izquierda
El tercero a la derecha
Tira rueda
Lee etiqueta
Empieza etiqueta




PRIMERA PARTE
TELEGRAMA


MICRO Manía
Sólo para adictos
SEGUNDA PARTE
STIFFLIP
D'Angel 87



SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM  ********************
          *                  *
          * CARGADOR         *
          *                  *
          * STIFFLIP (48 K)  *
          *                  *
          * POR J.J.G.Q.     *
          *                  *
          ********************
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 65296: P
OKE 23658,8
  20 LET L$="1": LET A$="VAS A C
ARGAR LA PARTE 1": GO SUB 100: I
F A THEN POKE 65315,84: LET L$="
2"
  30 LET A$="INMORTAL": GO SUB 1
00: IF A THEN POKE 65322,0
  40 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 100: IF NOT A THEN POKE
65324,0


  50 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1;" CARGAN
DO STIFFLIP (";L$;") ORIGINAL "
  60 PRINT USR 65296
 100 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1;AT 1,0; INK 7; PAPER 1;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 BEEP .1,20: LET A=K$="N"
 130 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 13
0
 140 RETURN
9999 SAVE "STIFF_POKE" LINE 10
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	3100003EFF371110BFDD	866
2	210040CD560530F1214A	789
3	FF3EC9CD45FF121815AF	1285
4	CD45FF123EAFCD45FF12	1331
5	CD45FF123EA7CD45FF12	1323
6	C3007E5E235623C9ACA6	1110
7	D1C617C1F5D193C742A1	1650
8	40CCA0C604D6FBCC0000	1299

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 78



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR STIFFLIP (VERSION EN CASTELLANO)
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO341:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>7146THENPRINT"DATAS EQUIVOCADOS..":STOP
30 INPUT"FASE (1/2)";F:IF(F<1)OR(F>2)THEN30
32 POKE287,F*20+23
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$:IFE$<>"N"THEN50
45 FORI=0TO3:POKE301+I*3,44:POKE321+I*3,44:NEXT
50 INPUT"ILESO EN TRAMPAS (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE313,44:POKE333,44
80 PRINT"PREPARA STIFFLIP Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,122,3,140,123,3,96,162,0,160,1,142
110 DATA 135,254,140,136,254,76,0,254,169,44,141,112,30,141,11,31,141,8,68
120 DATA 141,193,131,141,17,56,76,69,50,169,44,141,2,23,141,149,23,141,196
130 DATA 60,141,7,106,141,139,50,76,223,44,70,86,67
```



```
*** fase 1 ***

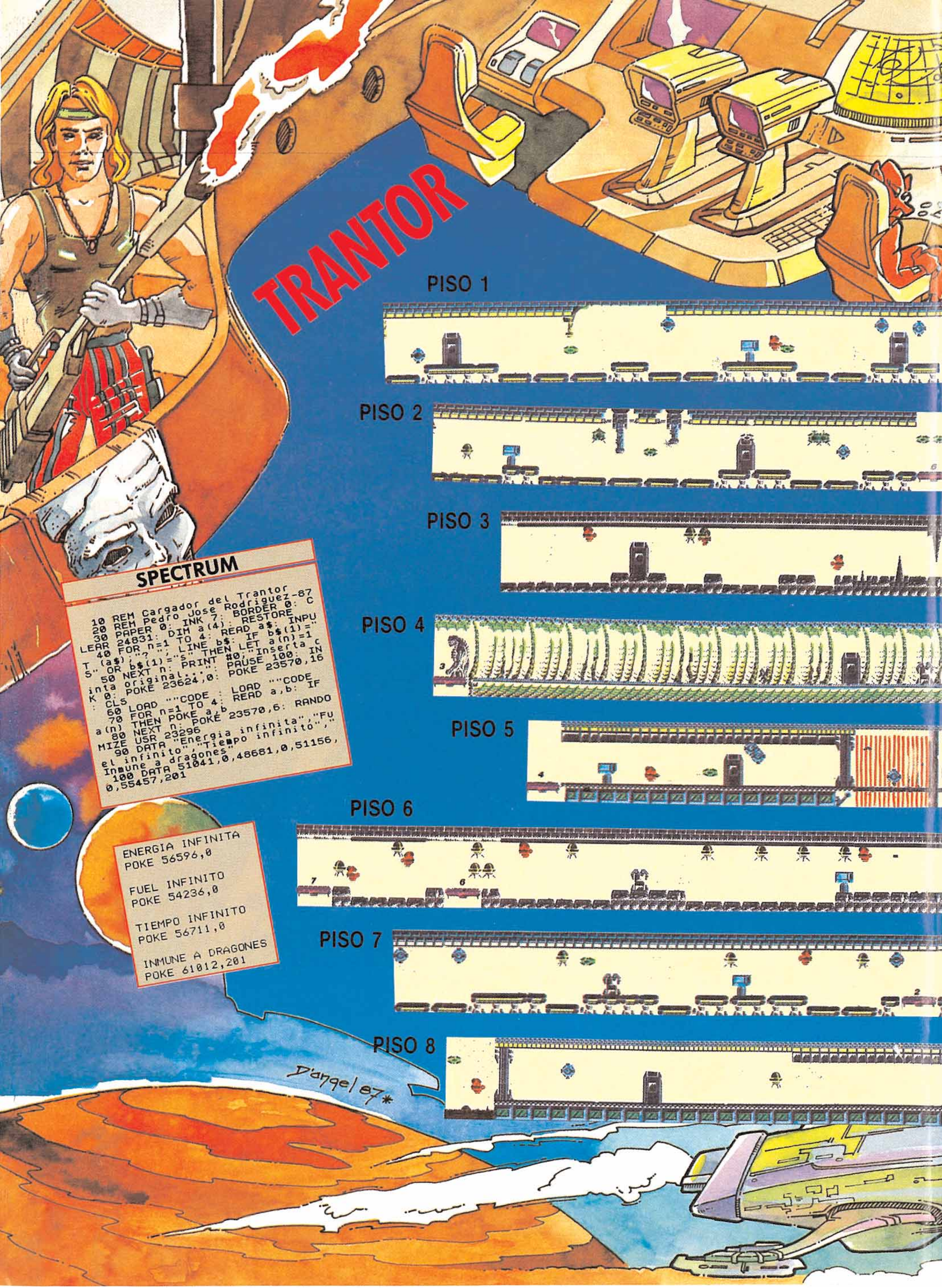
poke $1e70,$2c
poke $1f0b,$2c
poke $4408,$2c
poke $83c1,$2c ... energia ilimitada
poke $3811,$2c ... seguir vivos tras
                   caer en trampas

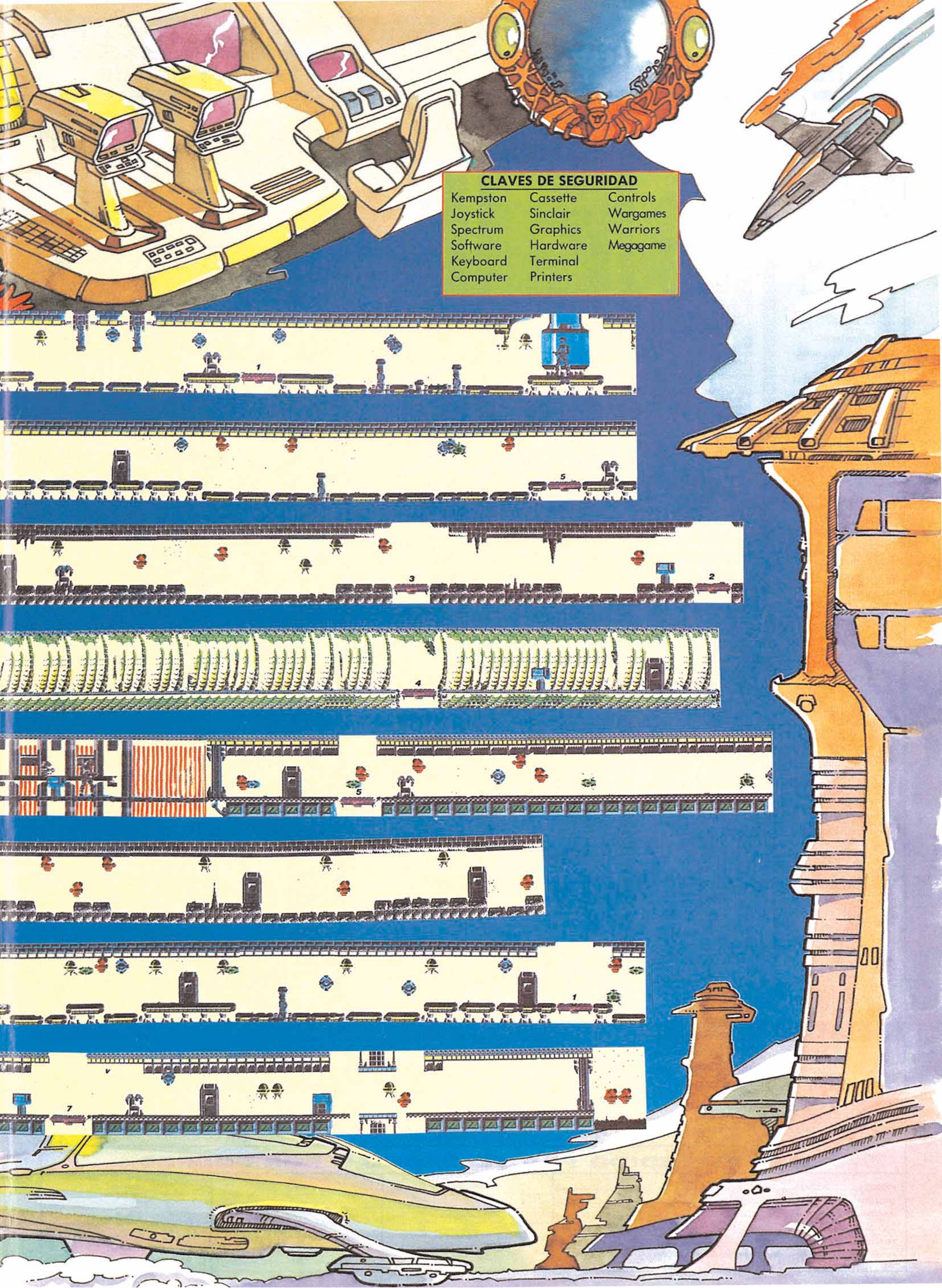
*** fase 2 ***

poke $1702,$2c
poke $1795,$2c
poke $3cc4,$2c
poke $6a07,$2c ... energia ilimitada
poke $328b,$2c ... seguir vivos tras
                   caer en trampas

sys $3245 ... arranque fase 1
sys $2cdf ... arranque fase 2
```

El terrible Conde Camaleón no volverá a actuar


TRANTOR
PISO 1
PISO 2
PISO 3
PISO 4
PISO 5
PISO 6
PISO 7
PISO 8
SPECTRUM
10 REM Cargador del Trantor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: DIM a(4): RESTORE
40 FOR n=1 TO 4: READ a$: INPU
T (a$);"? "; LINE b$: IF b$(1)="
S" OR b$(1)="s" THEN LET a(n)=1
50 NEXT n: PRINT #0;"Inserta c
inta original...": PAUSE 100: IN
K 0: POKE 23624,0: POKE 23570,16
: CLS
60 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
70 FOR n=1 TO 4: READ a,b: IF
a(n) THEN POKE a,b
80 NEXT n: POKE 23570,6: RANDO
MIZE USR 23296
90 DATA "Energia infinita","Fu
el infinito","Tiempo infinito","
Inmune a dragones"
100 DATA 51041,0,48681,0,51156,
0,55457,201
ENERGIA INFINITA
POKE 56596,0
FUEL INFINITO
POKE 54236,0
TIEMPO INFINITO
POKE 56711,0
INMUNE A DRAGONES
POKE 61012,201
D'angel 87


CLAVES DE SEGURIDAD
Kempston
Joystick
Spectrum
Software
Keyboard
Computer
Cassette
Sinclair
Graphics
Hardware
Terminal
Printers
Controls
Wargames
Warriors
Megagame

ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2.º 2 (91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.
SHOW JUMPING	399
WHO DARES WINS II	399
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
WINTER GAMES	450
BREAK THRU	450
XEVIOUS	450
CORTOCIRCUITO	450
BATMAN	450
DONKEY KONG	450
GREAT ESCAPE	450
MIAMI VICE	500
STREET HAWK	500
SABOTEUR	500
WAR	500
WEST BANK	500
BRUCE LEE	500
SIGMA 7	500
ENEGMA FORCE	500
SPY HUNTER	500
FRANKIE GOES TO H.	500
CAMELOT WARRIORS	500
COMET GAME	500
V	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
OLE TORO	500
CAULDRON II	500
NODES OF YESOD	500
FUTURE KNIGHT	500
FROST BYTE	500
COCHE FANTASTICO	500
ROCKY	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
POLE POSITION	500
STAINLESS STEEL	500
COBRAS ARC	500
ABU SIMBEL	500
ANTIRIAD	500
RAMBO	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
GHOSTBUSTERS	500
ALIENS	500
WINTER SPORTS	500
MASK	875
TRIAXOS	875
NIGHTMARE RALLY	875
NINJA HAMSTER	875
SLAP FIGHT	875
STARFOX	875
CORRECAMINOS	875
EL CID	875
007 ALTA TENSION	875
SIDEWIZE	875
CHALLENGE OF THE GOBOT	875
DRUID	875
HYBRID	875
CENTURIONS	875
W. S. BASKETBALL	875
RED LED	875
REBEL STAR	875
ELBALLBREAKER	875
STOP BALL	875
COBRA	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
FIST II	875
TRAP DOOR II	875
GAME OVER	875
KINETIX	875
FREDDY HARDEST	875
SENTINEL	875
FERNANDO MARTIN	875
EMPIRE	875
SUPER SOCCER	875
TERRA CRESTA	875
GUN RUNNER	875
MUTANTS	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
MARIO BROS	875
TRANTOOR	875
MISTERIO DEL NILO	875
BLACK MAGIC	875
SALOMONS KEY	875
DRAGONS LAIR II	875
THRONE OF FIRE	875
FINAL MATRIX	875
SPIRITS	875
ZYNAPS	875
JACK THE NIPPER II	875
HYSTERIA	875
TAIPAN	875
DESPERADO	875
METROCROSS	875
ALIEN EVOUTION	875
DEATH WISH 3	875
WIZBALL	875
CONVOY RAIDER	875
SURVIVOR	875
EXOLON	875
ATHENA	875
INSPECTOR GADGET	875
PHANTIS	875
SAMURAI TRILOGY	875
SUPERCYCLE	875
RANARAMA	875
STAR DUST	875
INDIANA JONES	875
HEAD OVER HEELS	875
BEST OF 3D	875
DON QUIJOTE	875
TANK	875
SABOTEUR II	875
MEGACORP	875
RENEGADE	875
GUADALANAL	875
INFILTRATOR	875
GHOST & GOBLINS	875

SPECTRUM	P.V.P.
IMPLOSION	875
CUERPO HUMANO	875
ACE	875
SPACE SUTTHLE	875
EXOLON	875
GAUNTLET	875
COMMANDO	875
TRAP DOOR	875
ENDURO RACER	875
NOSFERATU	875
HIGH FRONTIER	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BASKET TWO ON TWO	875
BOMB JACK	875
SUPERSPRINT	875
POPEYE	875
WONDER BOY	875
FIFTH CUADRANT	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
TRIO (HIT PACK)	875
QUARTET	875
YOGUI BEAR	875
STARBYTE	975
REX HARD	975
LAST MISION (OPERA)	975
COSA NOSTRA	975
GOODY	975
NUCLEAR BOWLS	975
4 SUPER 4	1.200
STIFFLIP & CIA	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
STEAR WARS	1.200
BARBARIAN	1.200
LEADER BOARD	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
1942	1.200
HYDROFOOL	1.200
JAIL BREAK	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
DOGHFIGHT	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK (+ DUET)	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.500
GAME SET & MATCH	2.900
EL LINGOTE	3.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
TRAILBLAZER	295
FUTURE KNIGHT	295
REVOLUTION	295
KETTLE	399
WHO DARES WINS II	399
WINTER GAMES	450
ARKANOID	450
BATMAN	450
CORTOCIRCUITO	450
DONKEY KONG	450
BREAK TRHU	450
GREAT ESCAPE	450
XEVIOUS	450
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN L. P. CHINA	500
HOWARD EL PATO	500
HACKER	500
ALIENS	500
B. M. BOXING	500
WINTER SPORTS	500
EDEN BLUES	500
GHOSTBUSTERS	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
BEACH HEAD II	500
GET DEXTER	500
PACIFIC	500
MATCH DAY	500
ANTIRIAD	500
WAR	500
STAINLESS STEEL	500
DECATHLON	500
WEST BANK	500
RAMBO	500
TURBO SPIRIT	500
CAMELOT WARRIORS	500
SGRIZAM	500
OLE TORO	500
CRAY 5	500
CAULDRON II	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
MIAMI VICE	500
EXPLODING FIST	500
COCHE FANTASTICO	500
BRUCE LEE	500
ROCKY	500
TURBO	500
HYBRID	875
CENTURIONS	875
STOP BALL	875
THE SENTINEL	875
DRUID	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
STARFOX	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
RED LED	875
NINJA HAMSTER	875
EL CID	875
HEAD OVER HEELS	875
ZYNAPS	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
SPIRITS	875
SABOTEUR II	875
THE FINAL MATRIX	875
007 ALTA TENSION	875

AMSTRAD	P.V.P.
CONVOY RAYDER	875
COBRA	875
UCHI MATA	875
DEATH WISH 3	875
PULSATOR	875
GAME OVER	875
FERNANDO MARTIN	875
EXPRESS RAIDER	875
RANARAMA	875
DRAGONS LAIR II	875
DON QUIJOTE	875
NONAMED	875
MAG MAX	875
TAIPAN	875
METROCROSS	875
SAMURAI TRILOGY	875
MARIO BROS	875
SLAP FIGHT	875
WIZBALL	875
MUTANTS	875
CORRECAMINOS	875
TANK	875
SIGMA 7	875
PALITRON	875
MARTIANOIDS	875
MISTERIO DEL NILO	875
WARLOCK	875
RYGAR	875
TRANTOOR	875
STAR DUST	875
INDIANA JONES	875
PHANTIS	875
DESPERADO	875
FREDDY HARDEST	875
MEGACORP	875
SALOMONS KEY	875
SURVIVOR	875
RENEGADE	875
EXOLON	875
TENSIONS (POKER)	875
BOMB JACK	875
PINBALL WIZARD	875
SPINDIZZY	875
QUARTET	875
ENDURO RACER	875
GUADALCANAL	875
BASKET TWO ON TWO	875
HIGH FRONTIER	875
WONDER BOY	875
SUPERSPRINT	875
STAR GRAPH	875
FRIGHTER PILOT	875
NOSFERATU	875
COMMANDO	875
INFILTRATOR	875
INFODROID	875
SNOOKER (BILLAR)	875
ACE	875
GAUNTLET	875
FIFTH QUADRANT	875
KINETIK	875
GHOST & GOBLINS	875
COSA NOSTRA	975
GOODY	975
REX HARD	975
MISSION	975
GRAND PRIX 500 CC	975
CHARLY DIAMS	975
STARBYTE	975
TENNIS	975
LAST MISION (OPERA)	975
PACK MOSTRUO	1.200
LEADER BOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
ACE OF ACES	1.200
4 SUPER 4	1.200
HUNTER KILLER	1.200
DAMBUSTERS	1.200
CESSNA OVER MOSCOW	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
HYDROFOOL	1.200
CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
PROHIBITION	1.200
PAPERBOY	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DOGFIGHT 2186	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
EL LINGOTE	3.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SOCK - AID (CONTROL DE STOCK)	975
FOND EDITOR	975
MUSIC MAESTRO	975
AMSBASE	975
1X2 QUINIELAS	1.500
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WINS II	399
CORTOCIRCUITO	450
GREAT ESCAPE	450
DONKEY KONG	450
TERRA CRESTA	450
ARKANOID	450
BREAK TRUH	450
XEVIOUS	450
KNIGHT GAMES	500
V	500
SUPERSTAR PING PONG	500
ROCKN LUCHA	500
GYROSCOPE	500
KONAMI PING PONG	500
COCHE FANTASTICO	500
MIAMI VICE	500
RAMBO	500
ALLEYKAT	500
SPY HUNTER	500
EXPLODING FIST	500
ANTIRIAD	500
SABOTEUR	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
TOUR DE FRANCIA	500
HOWARD EL PATO	500
ROAD RACE	500
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
B. M. BOXING	500
GHOSTBUSTERS	500
BASEBALL	500
WORLD CUP CARNIVAL	700
DOUBLE TAKE	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
INFODROID	875
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
HINETIK	875
TRIAXOS	875
THANATOS	875
STARFOX	875
REBEL	875
THE SENTINEL	875
RED LEAD	875
HYBRID	875
CENTURIONS	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
SIDEWIZE	875
DRUID	875
DRAGONS LAIR II	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
KRAKOUT	875
WATER POLO	875
RAMARAMA	875
ZYNAPS	875
DELTA	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
ARMY MOVES	875
CONVOY RAIDER	875
WEST BANK	875
RENEGADE	875
TAI PAN	875
SALOMONS KEY	875
SAMURAI TRILOGY	875
CALIFORNIA GAMES	875
METROCROSS	875
DEATH WISH 3	875
MARIO BROS	875
007 ALTA TENSION	875
SLAP FIGHT	875
EXOLON	875
WIZBALL	875
TANK	875
MUTANTS	875
DECEPTOR	875
MEGA APOCALYPSE	875
CORRECAMINOS	875
INDIANA JONES	875
PITSTOP II	875
SUPER CYCLE	875
EXPRESS RAIDER	875
COBRA	875
DON QUIJOTE	875
FIST II	875
MAX TORQUE	875
HIGH FRONTIER	875
BASKET TWO ON TWO	875
SPACE SHUTTLE	875
ENDURO RACER	875
QUARTET	875
WONDER BOY	875
SUPERSPRINT	875
INFILTRATOR	875
X-15	875
INT. KARATE + GAUNTLET	875
GUADALCANAL	875
WINTER GAMES	875
CAMELOT WARRIORS	875
DRAGONS LAIR I	875
SPACE SUTHLE	875
FLIGHT DECK	875
VIERNES Y 13	875
IRIDIS OC	875
YOGUI BEAR	875
SNAP DRAGON	875
TRAP DOOR II	875
ACE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BOMB JACK	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
FIFTH QUADRANT	875
SPIRTFIRE 40	875
TRIO	875
NOSFERATU	875
LIVINGSTON SUPONGO	975
STIFLIP & CIA	1.200

COMMODORE	P.V.P.
STAR WARS	1.200
STAR PAWS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DEATHSCAPE	1.500
TRACK & FIELD	1.500
DOGHFIGHT 2187	1.500
ALIENS (USA VERSION)	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX HIT PACK + DUET	1.750
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTE)	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500
EL LINGOTE	3.500
ACROJET	1.200

MSX	P.V.P.
BATMAN	450
WINTER GAMES	450
SURVIVOR	450
DONKEY KONG	450
SPIRITS	450
COLT 36	450
HEAD OVER HEELS	450
ARKANOID	450
UCHI MATA	450
OH SHIT	500
FIREHAWK	500
DRAW AND PAINT	500
CHOPER 1	500
FORMULA 1	500
SEAKING	500
POKER	500
PYRAMID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PASTFINDER	500
TRAILBLAZER	500
MAPGAME	500
THE WALL	500
JACK THE NIPPER	500
GUNFRIGHT	500
ALIEN 8	500
FUTURE KNIGHT	500
JET SET WILLY	500
SHOW JUMPER	500
BOUNDER	500
WALKYR	500
KNIGHT LORE	500
DESOLATOR	875
ABU SIMBEL	875
CAMELOT WARRIORS	875
GROGS REVENGE	875
STOP BALL	875
LAS 3 LUCES DE G.	875
CYBERUN	875
BUBLER	875
MISTERIO DEL NILO	875
007 ALTA TENSION	875
MARTIANOIDS	875
DESPERADO	875
STAR DUST	875
ARQUIMEDES XXI	875
ROCKY	875
PHANTIS	875
COBRAS ARC	875
NONAMED	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
DEATH WISH 3	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
PHANTOMAS II	875
PENTAGRAM	875
FERNANDO MARTIN	875
KRAKOUT	875
BALLBLAZER	875
THING BOUNCES BACK	875
AVENGER	875
HOWARD EL PATO	875
SPACE SHUTTLE	875
DECATHLON	875
ALIENS	875
SPIRTFIRE 40	875
GAUNTLET	875
WINTER EVENTS	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
BOULDER DASH II	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BOULDER DASH I	875
DYNAMITE DAM	875
CHORD Q (32K)	975
WINTER OLYMPICS	975
MUTANT MONTY	975
TURBO CHESS	975
CHOCK AND POP	975
STAR SEEKER	975
LAZY JONES	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
WHO DARES WINS II	975
EUROPEAN GAMES	975
3D KNOCKOUT	975
COSA NOSTRA	975
ABADIA DEL CRIMEN	975
STARBYTE	975
LAST MISION (OPERA)	975
GOODY	975
MISTERIO DEL NILO	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DEMONIA	975
PACK MONSTRUO	1.200
ACE OF ACES	1.200

MSX	P.V.P.
DAMBUSTERS	1.200
10TH FRAME	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P
PENGUIN ADVENTURE	4.500
NEMESIS	4.500
GAME MASTER	4.500
KNIGHTMARE	4.500
LOS GOONIES	4.500
NEMESIS 2	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
Q BERT	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
HYPER RALLY	4.500
GREEN BERET	4.500
METAL GEAR (MSX2)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
DESARROLLO QH	5.800
DESARROLLO 1X2	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSX2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
DRAGONS LAIR II	1.500
WORLD CUP CARNIVAL	1.500
DRAGONS LAIR I	1.500
CUERPO HUMANO	1.500
LAST MISSION	2.000
GOODY	2.000
LIVINGSTON SUPONGO	2.000
COSA NOSTRA	2.000
SIR FRED	2.250
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
REX HARD	2.250
DON QUIJOTE + PHANTIS	2.250
STARBYTE	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
S. TRYLOGY + THING BOUNCES BACK	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
MISSION	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
ENDURO RACER	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
SUPER SPRINT	2.250
BOB WINNER	2.250
WONDER BOY	2.250
QUARTET	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO (HIT PACK)	2.250
JAIL BREAK	2.250
NEMESIS	2.250
PROHIBITION	2.250
CH. WATERSKING	2.750
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
DINAMIC DISC PACK	2.750
SIX PACK + DUET	2.750
PAPERBOY	2.750
FLUNKY	2.750
GAME SET & MATCH 10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ZX PLUS 3 DISCOS	P.V.P.
REX HARD	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
STAR RAIDERS II	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
4 DINAMIC EXITOS	2.500
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
PROHIBITION	2.750
GAME SET AND MATCH 10 DEPORTES	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

CONSOLA SEGA	P.V.P.
CONSOLA SEGA + 2 STICK + HANG ON	26.900
LIGHT PHASER PARA SEGA + 1 JUEGO	11.900
3D GLASSES + 3 JUEGOS	11.900
CONTROL STICK	2.900
TARJETA 256K	2.900
CARTUCHO 1 MEGA	4.500
CARTUCHO 2 MEGAS	4.900

JOYSTICK	P.V.P.
ZERO ZERO STANDAR	1.900
ZERO ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1.900
ZERO ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2	1.900
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.195
QUICKSHOT V	1.475
SPEED KING KONIX	2.595
PHASER ONE	3.300
TERMINATOR	3.900

COMMODORE Y COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	4.900

GRATIS

ZX	***AMSTRAD***	***COMMODORE***	***MSX***
ARKANOID	CHOPER SQUAD	WARRIOR II	ARKANOID
TRAILBLAZER	TECNICIAN TED	ASSAULT MACHINE	BOOM
CROSS	OBSIDIAN	DESERT FOX	SPACE RESCUE
DESERT HAWK	WIZARD'S LAIR	GILLIGANS GOLD	ICE

¡¡ATENCIÓN!! CADA 2.000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR DEL APARTADO ''GRATIS''.

PRENSA: MICROHOBBY, MICROMANÍA, AMSTRAD SEMANAL, NÚMEROS ATRASADOS TAPAS Y CINTAS. REVISTAS INGLESAS.

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS SERVIMOS A TODA ESPAÑA. SOLICITAR CATÁLOGO.

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE ____________

APELLIDOS ____________

DIRECCIÓN COMPLETA ____________

TELÉFONO ____________

FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO

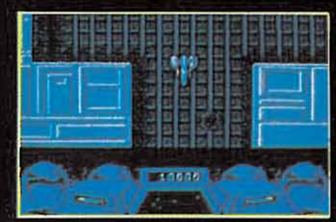
ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVÍO		200
		TOTAL

IMPLOSION

CASCADE
GAMES · LTD







SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717

José Emilio Barbero



Los Molemen, implacables secuaces de Mumm-Ra, han atacado el planeta Catslair, secuestrando a varios miembros del equipo Thundercats y robando el ojo de Thundera, la joya mágica que guarda en su interior el poder místico de la espada de los presagios.



Lion-0, uno de los más prestigiosos miembros de los Thundercats, se encontraba lejos de Catslair cumpliendo una misión que le había sido asignada cuando se produjo el ataque. Esto le hizo sentirse más rabioso e impotente cuando recibió la noticia. Se maldijo a sí mismo por no haber estado allí para ayudar a los suyos, y juró que no descansaría hasta acabar con Mumm-Ra, recuperar la joya y rescatar a sus compañeros.

La misión

Lion-0 debe recorrer los 14 niveles de que consta el castillo de Plundar para así recuperar el ojo de Thundera. Al final de cada uno de ellos será recompensado con un bonus que dependerá del número de enemigos que haya eliminado y del tiempo que le haya sobrado. Este último no es un problema para él, puesto que lo único que ocurrirá si se le acaba es que obtendrá menos puntuación al final de la fase.



Unos niveles deben ser recorridos hacia la izquierda y otros hacia la derecha. En la parte inferior izquierda del marcador hay una pequeña flecha verde que os indicará en qué dirección debéis avanzar. Hay cuatro niveles (Water, Fire, Earth y Air), que pueden recorrerse en el orden deseado.

El rescate de los Thundercats

Existen tres fases especiales en las que tu objetivo será rescatar a tus compañeros de equipo, éstos son: Tygra, Panthro y Wilykit. Desgraciadamente sólo dispones de una vida para intentarlo, y si la pierdes pasarás automáticamente al siguiente nivel. Si consigues rescatarlos lo único que hay que hacer es llegar hasta el final de la fase sin que te maten para obtener una recompensa de 25.000 puntos. En estas fases, el reloj irá hacia adelante en vez de hacia atrás y cuanto más tiempo permanezcáis en ellas, más puntos obtendréis. No es imprescindible rescatar a tus compañeros para concluir la misión, aunque un buen Thundercat jamás abandonaría a un amigo.

Los enemigos

La mayoría de los enemigos pueden ser eliminados de un certero golpe, pero hay algunos contra los que deberéis usar una técnica adecuada. Los enemigos son:

—**Enanos:** contra ellos tienes dos opciones, o bien agacharte y golpearlos, o bien saltar por encima de ellos.

—**Águilas:** debes saltar y golpearlas cuando estés en el aire.

—**Calaveras:** aparecen en los primeros niveles, si se te acaba el tiempo. Son indestructibles y además muy peligrosas. Si te encuentras con una, sal de la pantalla en que te encuentres y desaparecerá.

—**Enanos con escudo:** son completamente inmunes por su parte frontal, por lo que debes saltar por encima de ellos y luego si quieres puedes eliminarlos por la espalda.

—**Seres de las lagunas:** tienen la maldita costumbre de aparecer justo cuando estás saltando por encima de una laguna. Por ello espera a que salgan, elimínalos y después salta rápidamente antes de que salga el siguiente.

—**Lanzadores de estrellas:** sólo aparecen en el nivel Earth. Necesitas 14 golpes para poder destruirlos. También deberás tener cuidado de no tocarlos y de esquivar o destruir las estrellas que te lanzan cada cierto tiempo.

Las armas

En principio cuentas con una gran espada para defenderte de los enemigos, pero en el transcurso de la misión puedes cambiarla por otro arma que dispara bolas de fuego.

Puedes cambiar el arma que lleves u obtener alguna vida extra golpeando ciertos objetos:

—En el primer nivel, éstos se encuentran escondidos dentro de unos grandes recipientes encima de los árboles. Golpea el recipiente y podrás ver de qué objeto se trata.

—En el resto de los niveles se encuentran escondidos detrás de los escudos o dentro de algunas calaveras que surgen del suelo esporádicamente.

En el nivel Fire y en el último encontrarás una nave con la que podrás recorrer más cómoda y rápidamente las pantallas. Cuando la encuentres ponte a la altura del asiento y salta, con lo que podrás empezar a utilizarla. Si te matan, no perderás la nave, aunque sí te descontará una vida de tu marcador. Al pasar al siguiente nivel, perderás la nave.

El final

El último nivel debe ser recorrido de una manera especial. Si avanzáis en la dirección que os indica la flecha comprobaréis que llegaréis a un lugar demasiado elevado como para poder saltarlo. La solución es la siguiente. Nada más empezar dirígete en sentido contrario al que indica la flecha. Después de recorrer muchas pantallas encontrarás una nave; móntate en ella, y ahora sí, avanza en la dirección correcta. Con la nave podrás atravesar la zona que antes te era inaccesible, y podrás llegar al final de la fase, que también lo es de la misión.

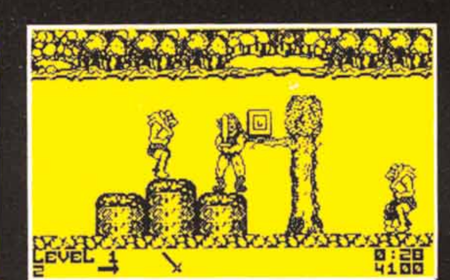
Tu único premio será un escueto mensaje que te señala que Mumm-Ra ha sido vencido y el ojo de Thundera recuperado, tras lo cual volverás al primer nivel.

MAPA

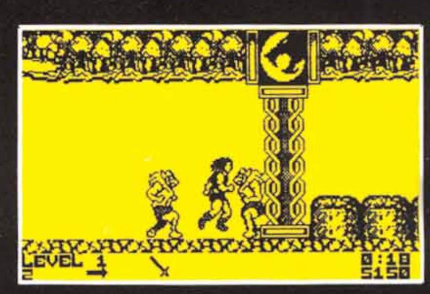
THUNDERCATS

FASE 1

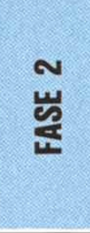
En el camino encontramos objetos que ocultan cuadrados marcados con distintos símbolos. Con ellos conseguiremos armas y puntos.

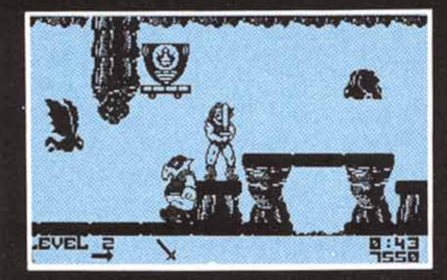


Nuestro objetivo es llegar a la salida lo antes posible ya que el tiempo también está en contra nuestra.

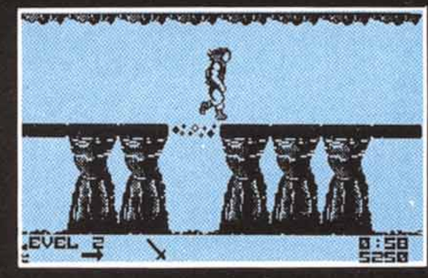


Los enemigos de esta fase son hombres leonados y enanos que corren hacia nosotros.

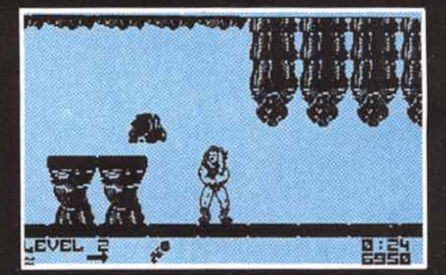




Los objetos que debemos recoger han cambiado de forma, pero dentro de ellos podemos conseguir las mismas cosas.

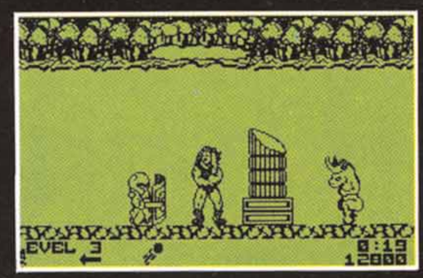


El decorado cambia totalmente. El suelo puede llegar a abrirse al pasar sobre él, dejando al descubierto peligrosos fosos de lava.

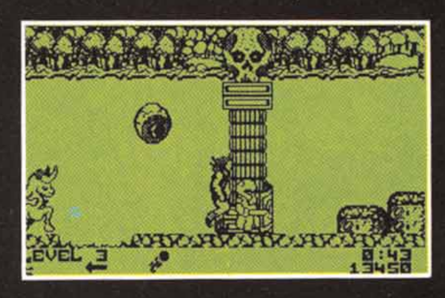


Aparecen progresivamente enemigos, como halcones asesinos y hombres elefantes, que añaden nuevas dificultades a nuestro objetivo.





Detrás de los escudos se encuentran unos pequeños hombrecillos que no podemos destruir, a no ser que nos coloquemos a su espalda.

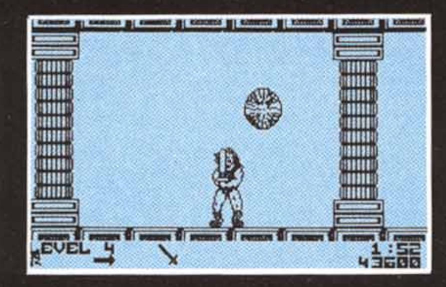


Machos cabríos nos persiguen a dos patas, deberemos tratar de esquivarlos o destruirlos.

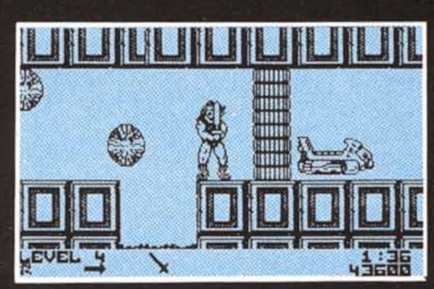


En esta fase vuelven a cambiar los objetos. Una especie de hongo emerge del suelo, al destruirlo muestra su contenido.

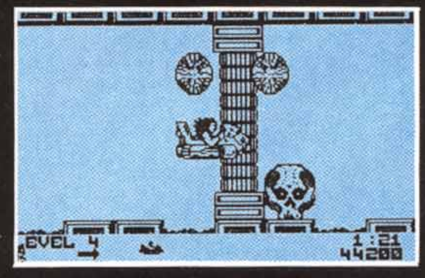




Nuestros únicos enemigos serán bolas de color que se desplazan en todas las direcciones y que son casi imposibles de esquivar.

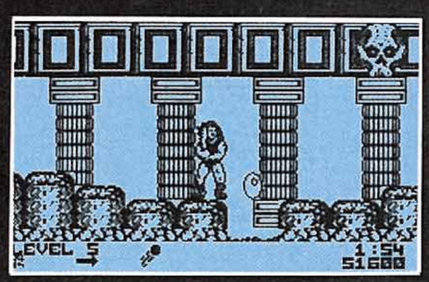


Al llegar al centro de esta fase encontramos una nave que podemos utilizar para desplazarnos a mayor velocidad.

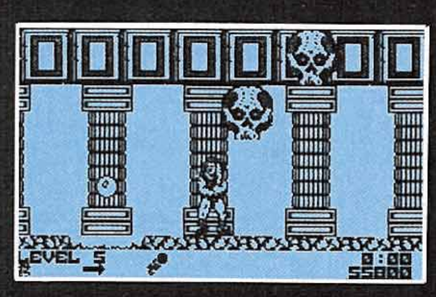


En esta fase hay unas calaveras contra las que rebotará nuestra nave. Hay que tener cuidado ya que algunas ocultan objetos.

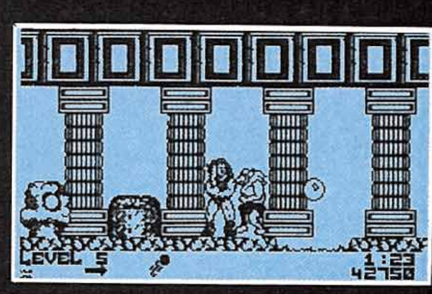
FASE 5



Barreras de burbujas salen del suelo, pero gracias a nuestras armas y a nuestro potente salto podemos esquivarlas.



Las calaveras que encontramos son, además de decorados, unos perseguidores incansables.

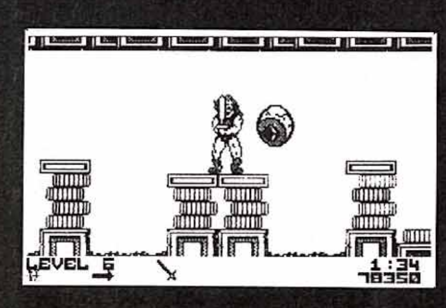


En el suelo aparecen objetos que al destruirlos cambiarán el arma que lleváramos. Enemigos conocidos aparecen de nuevo.

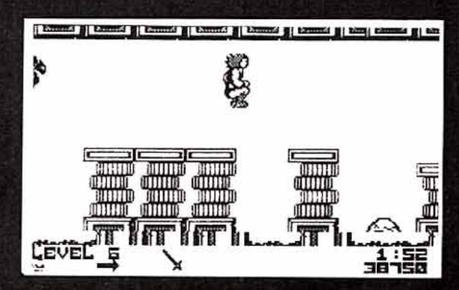
FASE 6



Ojos que todo lo ven nos persiguen hasta la muerte. Son muy difíciles de esquivar, por lo que lo mejor es enfrentarse a ellos directamente.

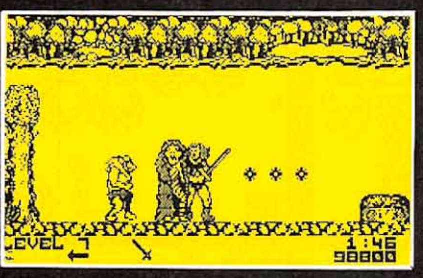


La espada es el mejor arma que podemos utilizar, ya que con ella eliminamos a la mayoría de los objetos volantes.

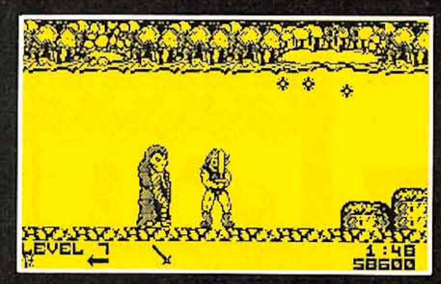


Cuando veamos aparecer los ojos, debemos esperarlos y una vez eliminados continuar, ya que no volverán a aparecer por el mismo sitio.

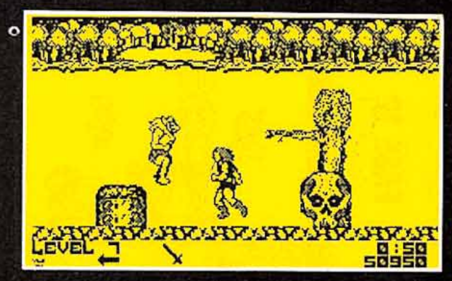
FASE 7



Debemos extremar las precauciones cuando un enemigo se acerque desde una piedra, ya que en ese momento es menos vulnerable.

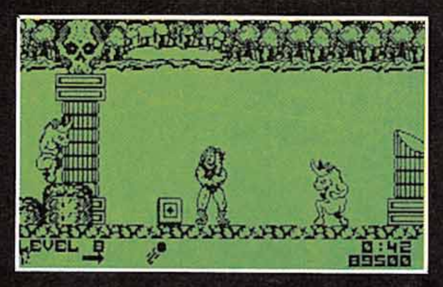


En esta fase se encuentra uno de los peores enemigos. Le localizaremos porque va envuelto en harapos.

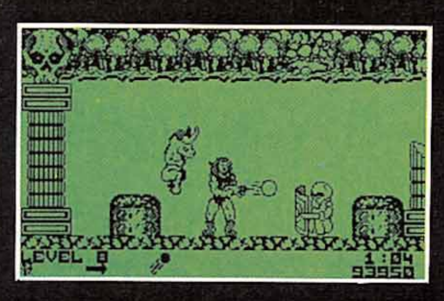


Este enemigo nos lanza unas estrellas que marcan una trayectoria fija y a las que debemos evitar.

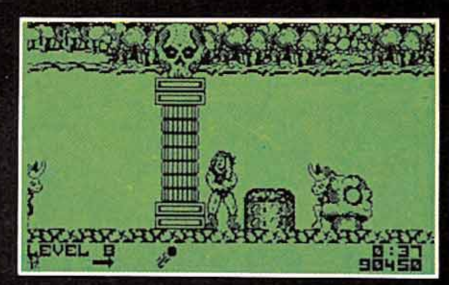
FASE 8



Algunos cuadros contienen misteriosos elementos que aparentemente lo único que consiguen es hacernos perder tiempo.



Los escuderos no son vulnerables por la parte del escudo.

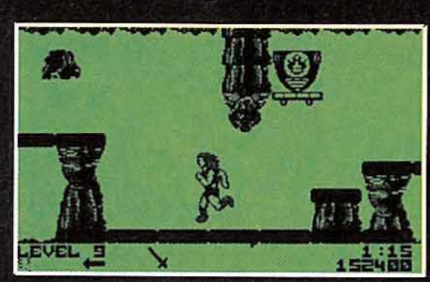


Después de las primeras fases los objetos aparecen de repente, ocultos por setas o calaveras; debemos estar atentos a su aparición.

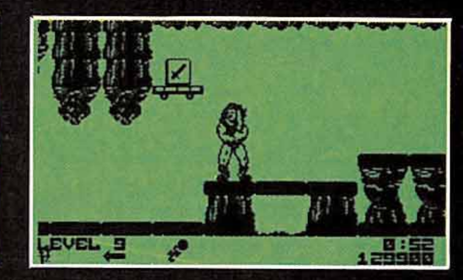




En esta fase abundan las zonas separadas y no es necesario tomar ninguna medida especial.

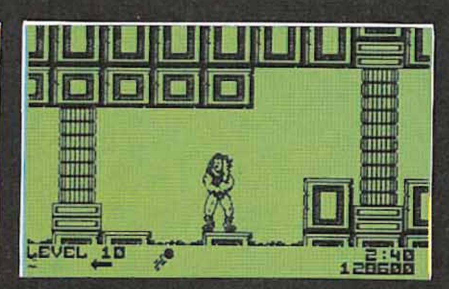


Los obstáculos grandes deben saltarse desde una distancia prudencial.

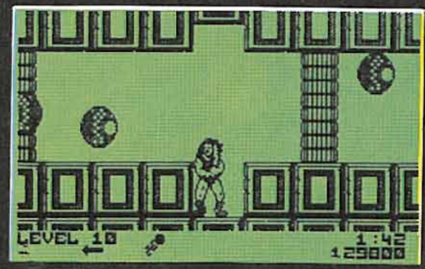


Los escudos de cuadros sorpresa debemos romperlos desde la parte más alta de la pantalla.

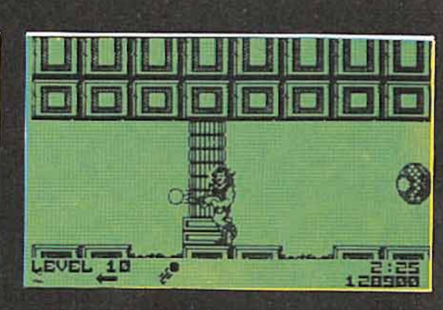
FASE 10



Para saltar algunos de los obstáculos debemos de extremar las precauciones, ya que si no corremos el riesgo de caer en los fosos.

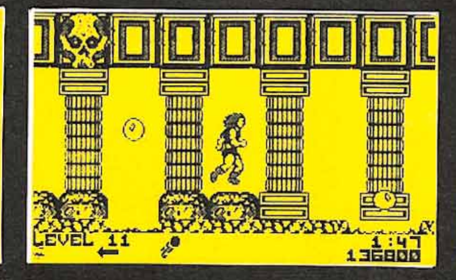


En esta fase debemos intentar esquivar a las bolas que siempre aparecen por donde menos lo esperemos.

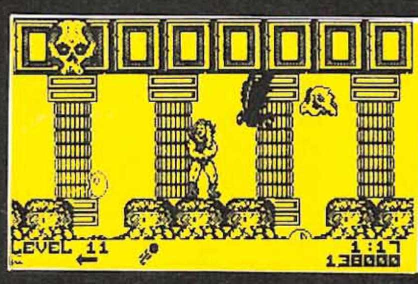


Las bolas llegan en momentos a multiplicarse de tal manera que si no nos ocultamos no tendremos escapatoria.

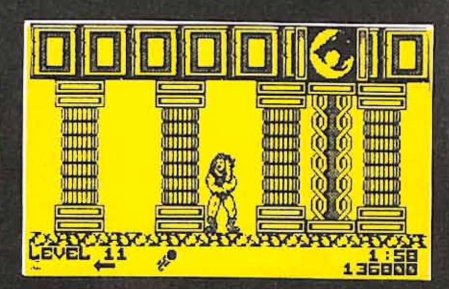
FASE 11



Esta fase es una sucesión de fosos de vapor que desprenden burbujas mortales. Es mejor destruirlas con las bolas de fuego.

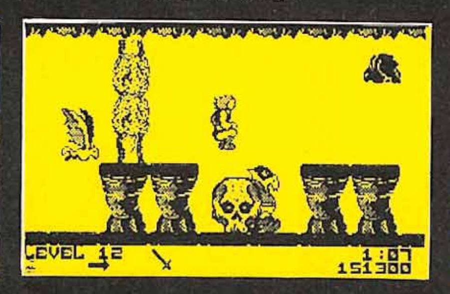


La cosa se complica aun más cuando en esta fase sólo existen enemigos voladores, pero siempre se nos enfrentan en extrañas circunstancias.

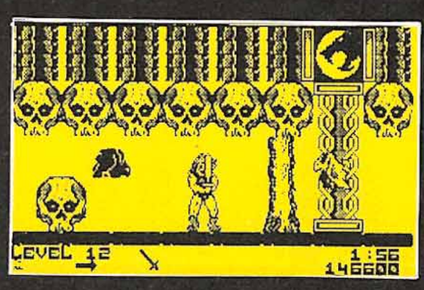


Para distinguir el arma que llevamos lo mejor es observar la parte inferior de la pantalla, donde encontraremos o una espada o una bola.

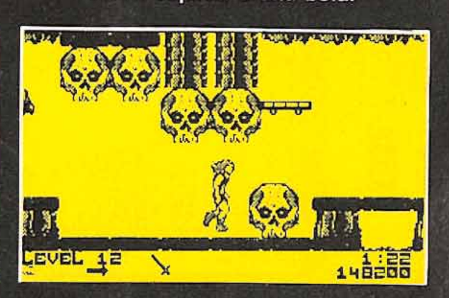
FASE 12



En esta fase aparecen calaveras en los sitios más insospechados y si vamos demasiado deprisa perderemos muchas vidas.

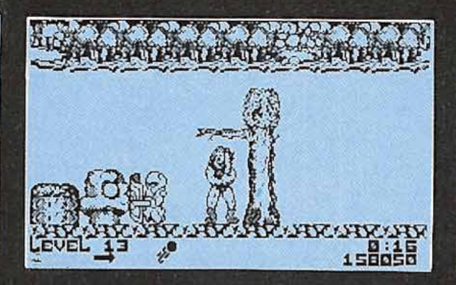


Las calaveras pueden ser destruidas con las armas, pero el contacto con nuestra piel les provoca la muerte.

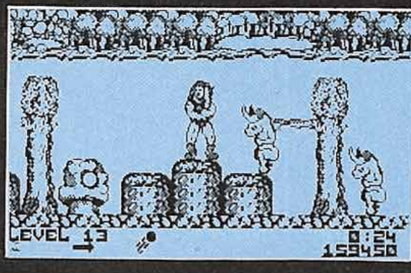


Los pajarracos blancos nos persiguen, al contrario que los negros que marcan una trayectoria fija.

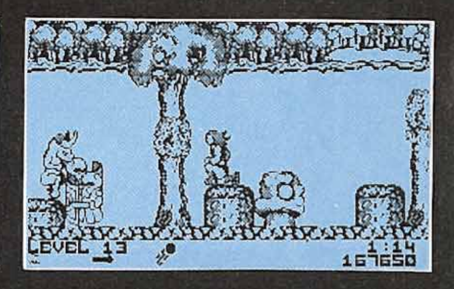
FASE 13



Aun cuando parezca increíble podemos saltar a los escuderos quedándonos en las piedras y después eliminándolos con facilidad.

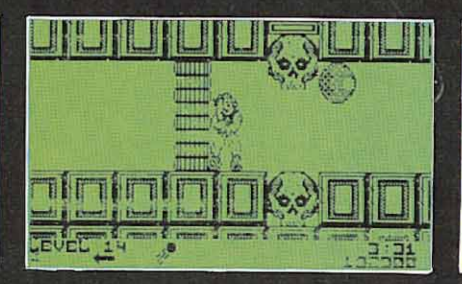


Los lugares donde menos tiempo debemos permanecer son los más altos, ya que en ellos nuestras armas son menos eficaces.

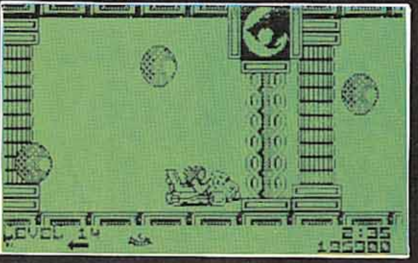


Por el contrario, si lo que deseamos es realizar una increíble puntuación, sólo debemos subirnos en cualquier piedra, arrodillarnos y disparar.

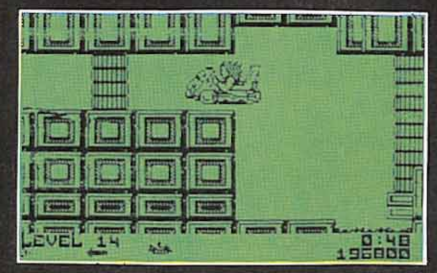




Nos dirigimos en esta fase en sentido contrario al juego, encontrando obstáculos que nos obligan a perder vidas.



Recogemos la aeronave y damos media vuelta en busca de la verdadera salida.



Este escalón sólo lo podemos sobrepasar si vamos montados en la nave. Así llegaremos al final.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  1 REM ***********************
  2 REM ***                 ***
  3 REM ***   J.E.BARBERO   ***
  4 REM ***                 ***
  5 REM ***********************
  6 REM
  7 REM
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: CLS : POKE 236
58,8
 20 LOAD ""CODE 65000,132
 30 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 GO TO 40
 35 POKE 65019,0: POKE 65024,0
 40 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (0-255) ";N: POKE 65026,N
 50 INPUT " QUIERES QUE NO LIMI
TE VIDAS EX- TRAS (S/N) ";A$: IF
 A$="N" THEN POKE 65034,0
 60 INPUT "QUIERES OPORTUNIDADE
S INFINITAS EN MISIONES DE RESCA
TE (S/N) ";A$:: IF A$="S" THEN G
O TO 70
 65 POKE 65039,0: POKE 65044,0
 70 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 65049,0
 80 INPUT "QUIERES INMUNIDAD A
LOS ENEMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="
N" THEN POKE 65052,0
 90 INPUT "  QUIERES IR SIEMPRE
 EN LA NAVE   (S/N) ";A$: IF A$=
"S" THEN GO TO 110
100 FOR N=65053 TO 65106: POKE
N,0: NEXT N
110 CLS : PRINT "       PON LA C
INTA ORIGINAL           Y PULS
A UNA TECLA "
120 PAUSE 0
130 RANDOMIZE USR 65000
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31FFFFDD210040113AB6	1134
2	3E9937CD5605AF32AB7A	1084
3	3EC332AC7A3E06322C72	877
4	3EFF3234733E9A32987A	1074
5	3E7A32997A3EC932F27A	1186
6	32E784AF329572329672	1215
7	32977232327432E17432	972
8	F07F323B8532E77632E8	1290
9	76321577321677326C77	776
10	326D773C32C1743C32E6	1037
11	7632147732 6B772161FE	967
12	118F9E010B00EDB0C366	1040
13	F24A2E452E4241524245	825
14	524F10FE2B7CB520F9CD	1265

DUMP: 40.000
N.º BYTE: 132

```
NUMERO DE VIDAS
POKE 29228,N
VIDAS EXTRAS SIN LIMITE
POKE 29492,255
VIDAS INFINITAS
POKE 31403,0
POKE 31404,195
JUEGO SIN ENEMIGOS
POKE 31474,201
INFINITO NUMERO DE OPRTUNIDADES
POKE 31384,154
POKE 31385,122
INMUNIDAD (EXCEPTO EN LAGUNAS)
POKE 34023,201

LLEVAR SIEMPRE LA NAVE
POKE 29333,0
POKE 29334,0
POKE 29335,0
POKE 29889,1
POKE 29746,0
POKE 29921,0
POKE 30438,2
POKE 30484,2
POKE 30571,2
POKE 32752,0
POKE 34107,0
POKE 30439,0
POKE 30440,0
POKE 30485,0
POKE 30486,0
POKE 30572,0
POKE 30573,0
```

AMSTRAD

```
10 REM Cargador de Thundercats
20 REM Pedro Jose Rodriquez
30 MODE 2:FOR n=&BF00 TO &BF1C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF LOWER$
(a$)<>"s"THEN POKE &BF03,0:POKE &BF04,0:
POKE &BF05,0:INPUT"Numero de vidas? (1-2
54) ",a:POKE &BF07,a
50 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF
 LOWER$(a$)<>"s"THEN POKE &BF0D,0:POKE &
BF0E,0:POKE &BF0F,0
60 INPUT"Quitar la mayor parte de los en
emigos? ",a$:IF LOWER$(a$)<>"s"THEN POKE
 &BF11,0:POKE &BF12,0:POKE &BF13,0
70 INPUT"Tiempo infinito? ",a$:IF LOWER$
(a$)<>"s"THEN POKE &BF17,0:POKE &BF18,0:
POKE &BF19,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":O
N ERROR GOTO 90:|TAPE
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:OPENOUT"!
d":MEMORY 1999:CLOSEOUT:LOAD"!",2000:POK
E &8E3,0:POKE &8E4,&BF:CALL 2000
100 DATA 21,0,C3,22,4,81,3E,6,32,7A,78,3
E,FF,32,AB,79,AF,32,52,79,21,0,18,22,B2,
9D,C3,D6,69
```

```
VIDAS INFINITAS
POKE 33028,0
POKE 33029,195

NUMERO DE VIDAS
POKE 30842,N

NO LIMITA VIDAS EXTRAS
POKE 31147,255

QUITAR CASI TODOS
LOS ENEMIGOS
POKE 31058,0

TIEMPO INFINITO
POKE 40370,0
POKE 40371,24
```


Despues de abrir fuego...
¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!
875
TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad
INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad
FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad
EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad
DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad
CHALLENGE
OF THE GOBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad
HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad
STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad
BRIDE OF
FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad
C-64, Spectrum, Amstrad
KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad
STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX
DRO SOFT
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02



Jorge Pérez Barreiro

Eres el oficial de la Real Armada de Amaurote. Alguien tiene que limpiar la ciudad de una terrible plaga de insectos, y tú has sido el elegido para desempeñar el papel protagonista en esta difícil misión.

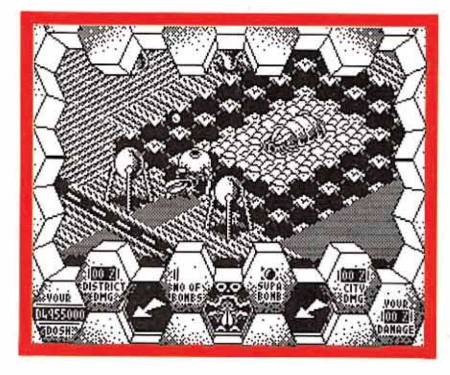
Amaurote

Nuestra misión es destruir todos los insectos que sobrevuelan cada una de las zonas. Después utilizando la opción de radio obtendremos una super-bomba, guiándonos por el scanner la localizaremos y la recogeremos, acto seguido nos desplazaremos a la zona del mapa donde se encuentra la reina y arrojaremos la super-bomba contra ella, automáticamente pasaremos al mapa principal y elegiremos una nueva zona.

La ciudad

Amaurote está dividida en 25 distritos y cada uno tiene infiltrados insectos. Tienes un mapa para guiarte y escoger la colonia a visitar en el orden que quieras. Cada distrito está representado por un pequeño disco y debes mover tu Arachnus 4 a través del mapa. El nombre de cada distrito aparece en la parte superior de la pantalla. Selecciona el distrito que has elegido y pulsa fuego. Si acabas con todos los insectos de este distrito volverás al mapa para seleccionar otro distrito.

Cada distrito está compuesto por una serie de pistas por las que puede circular el Arachnus, pero también existen zonas en las que no es posible pasar y otras en las que sólo puedes moverte en dos sentidos (Derecha y Izquierda o Arriba y Abajo).



Por otro lado también hay muchos obstáculos que en ocasiones no te permiten el paso a menos que utilices una bomba para destruirlos.

Dispones de 5 millones de dólares para poder pagar armamento, reparaciones, etc. Por lo que tendrás que saber administrar dicha cantidad.

Los insectos

Existen tres tipos diferentes de insectos:

Queen o Reina es el más importante y potente de los insectos que te encontrarás. Hay una en cada distrito. No se puede acabar con ella con las bombas ordinarias sino con una bomba especial (Supabomb) que encontrarás en cada distrito.

Scouts. Vuelan alrededor de la ciudad vigilando a los intrusos. Existen dos en cada distrito.

Drones. Estos insectos son los más comunes dentro de cada zona. Hay diez en cada distrito. Su trabajo es recolectar comida para la Reina y defender la colonia de los intrusos. Si no te acercas demasiado a los Drones estos no te seguirán, pero si por el contrario te aproximas demasiado te seguirán continuamente, quitándote tu valiosa energía.

Las bombas

Dispones de un mega efectivo «anti-todo» de bolas rebotantes. Apretando la tecla de fuego lanzas una bomba a la última dirección a la que te desplazaste. La bola continuará botando hasta que impacte con un insecto o un obstáculo.

A pesar del nombre comercial del arma hay dos cosas que no son destruidas por la bomba, que son el perímetro del distrito y la Reina (Queen). Para destruir a la Reina se necesitará la superbomba (supabomb). Si te has olvidado de traer contigo una de estas bombas, puedes disponer de una en cualquier momento. Es muy cara y peligrosa.

Una vez lanzada una bomba no puedes lanzar otra hasta que la primera no explote. Esto se puede saber por el marcador de bombas, si parpadea en rojo significa que la bomba aún no ha explotado.

La radio

También dispones de una serie de opciones que te facilitarán la tarea de eliminar a los insectos. Puedes hacer aparecer en pantalla el menú de opciones en cualquier momento con la tecla CAPS SHIFT. Las opciones son:

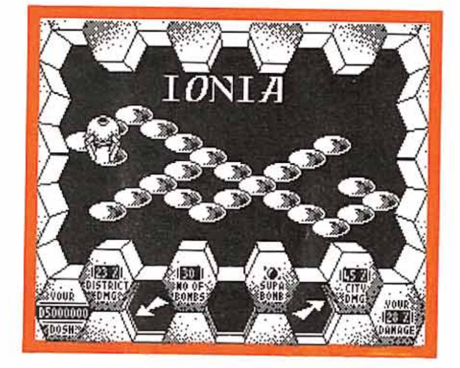
1. More bombs (Rellena el depósito de bombas).

2. Supa bombs (Proporciona bombas).

3. Rescue (Te translada a otra posición dentro del distrito).

4. Repair (Reparaciones, reestablece el nivel de energía).

La utilización de cualquiera de estas opciones restará dinero al total inicial de cinco millones de dólares. El marcador situado en la parte inferior derecha marca 5.000.000 al empezar el juego.



El scanner

El scanner se compone de las dos flechas que hay en la parte inferior de la pantalla que pueden señalar una de las cuatro posibles direcciones.

Puedes programar el scanner que dispone el Arachnus 4 para poder buscar insectos, la Reina o la superbomba. Para seleccionar el modo que deseas tienes que pulsar una de las siguientes teclas:

Z—Nearest insect (Para localizar los insectos comunes).

X—Queen (Localiza la posición de la Reina).

C—Bomb (Señala la dirección donde se encuentra la superbomba).

Los controles

Arriba/derecha	Y-P
Arriba/izquierda	Q-T
Abajo/derecha	H-ENTER
Abajo/izquierda	A-G
Fuego	B-SPACE
Radio	CAPS SHIFT
Cambiar colores	V

SPECTRUM

```
  10 REM amaurote POKE J-P-B
  12 CLEAR 26599
  15 PRINT #1;"INTRODUCE LA CINT
A ORIGINAL"
  20 POKE 23739,82: POKE 23740,0
: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE :
 LET a=USR 36924: IF NOT PEEK 37
053 THEN GO TO 40
  30 POKE 23388,16+1: LOAD ""COD
E : POKE 23388,16+4: LOAD ""CODE
 : POKE 23388,16+6: LOAD ""CODE
: POKE 23388,16
  40 INPUT "ENERGIA INFINITA ? (
s/n):";a$
  45 IF a$="s" THEN POKE 42456,0
  50 INPUT "BOMBAS INFINITAS ? (
s/n):";a$
  55 IF a$="s" THEN POKE 38552,0
  60 LET a=USR 26600
```

POKE 42456,0 (Energía Infinita).
POKE 38552,0 (Bombas Infinitas).

```
poke $3039,n     ... niveles a completar
poke $3f3e,$00   ... energia ilimitada
poke $616a,$20   ... disparo continuo
poke $617f,$00   ... disparos infinitos
poke $0800,$aa
poke $0801,$a9
sys $2f40
                 ... arranque
```

AMSTRAD

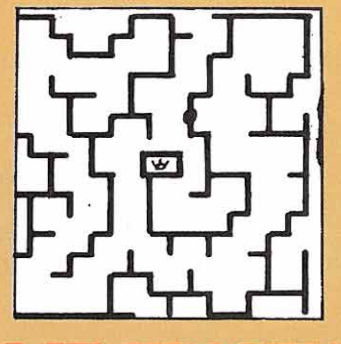
```
10 '************************************
20 '*  POKES AMAUROTE POR PABLO ARIZA  *
30 '************************************
40 MEMORY 32767
50 D=32768:L=190:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*
* ERROR EN LINEA";L;" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2
130 FOR X=1 TO 2:READ A$,A,B
140 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<
>"s"AND A$<>"n":A$=INKEY$:WEND
150 IF A$="N" THEN POKE A,&21:POKE B,&21
160 NEXT:PRINT "NUMERO DE DISTRITOS A RE
SCATAR (MAX. 25)";:INPUT N:POKE &8042,N
170 :PRINT"NUMERO BOMBAS INICIALES";:INP
UT N:POKE &8034,VAL("&"+STR$(N))
180 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
190 LOAD"",36000:CALL &8000
200 DATA "210E80110004014200EDB0C3000421
00401100403E16CDA1BC211A0422244021D41622
1E40C30040",2542
210 DATA "21BB9711BBA701E880EDB83E40328C
A021000022549D22559D3E193273A0AF32CA8832
D488C3D426",4402
220  DATA  "*"
230 DATA "INMUNIDAD (ENERGIA INFINITA)",
&803B,&803E
240 DATA "PASAR DE DISTRITO CON MATAR RE
INA",&8047,&804A
```

INMUNIDAD:
POKE 43276,0
POKE 43277,0
POKE 43278,0
NUMERO DE BOMBAS:
POKE 44100,N
NUMERO DE DISTRITOS:
POKE 44075,N
PASAR DE DISTRITO AL MATAR REINA:
POKE 38018,0
POKE 38028,0

COMMODORE

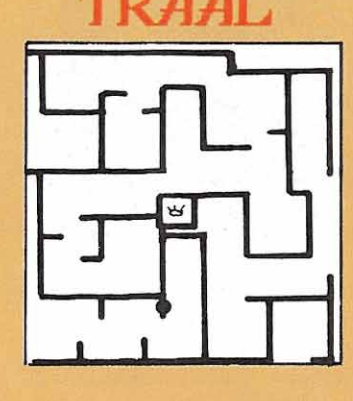
```
10 REM *** CARGADOR AMAUROTE
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO328:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5711THENPRINT"DATAS ERRONEOS.":STOP
30 INPUT"DISTRITOS A COMPLETAR (1-25)   25----";N:IF(N<1)OR(N>25)THEN30
34 POKE306,N
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE312,44
50 INPUT"DISPARO CONTINUO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE317,44
60 INPUT"DISPAROS ILIMITADOS (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE320,44
80 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE AMAUROTE Y PULSA SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,178,2,140,179,2,96,162,43,160,1,142
110 DATA 57,192,140,58,192,76,0,192,32,181,2,32,181,2,169,25,141,57,48
120 DATA 162,0,142,62,63,169,32,141,106,97,142,127,97,76,62,192,70,86,67
```

AMAUROTE CITY MAP

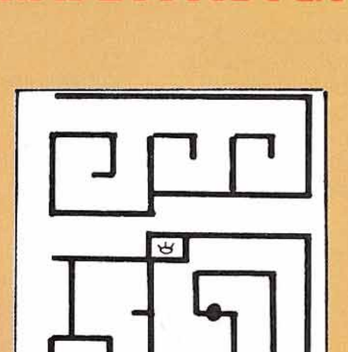


GARATHORM

TRAAL

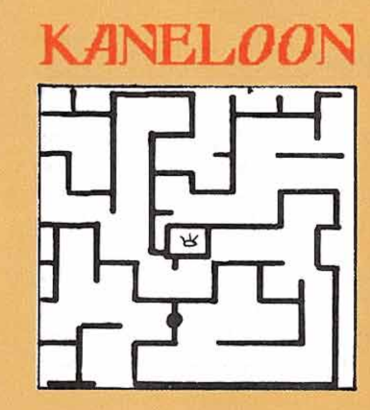


CANAAN

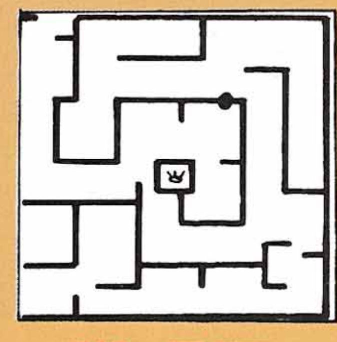


AGRIPPA

KANELOON

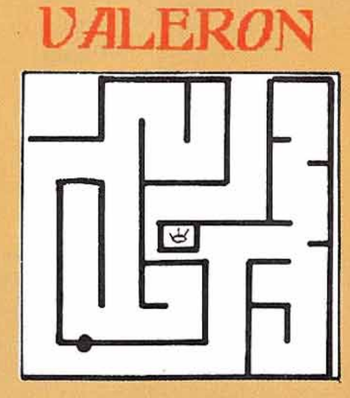


AVENTINE

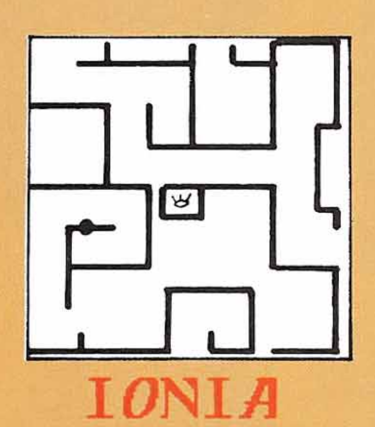


KLANT

VALERON

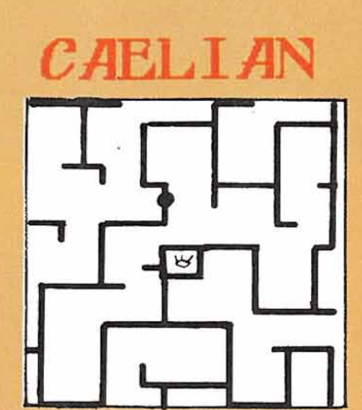


PALATINE



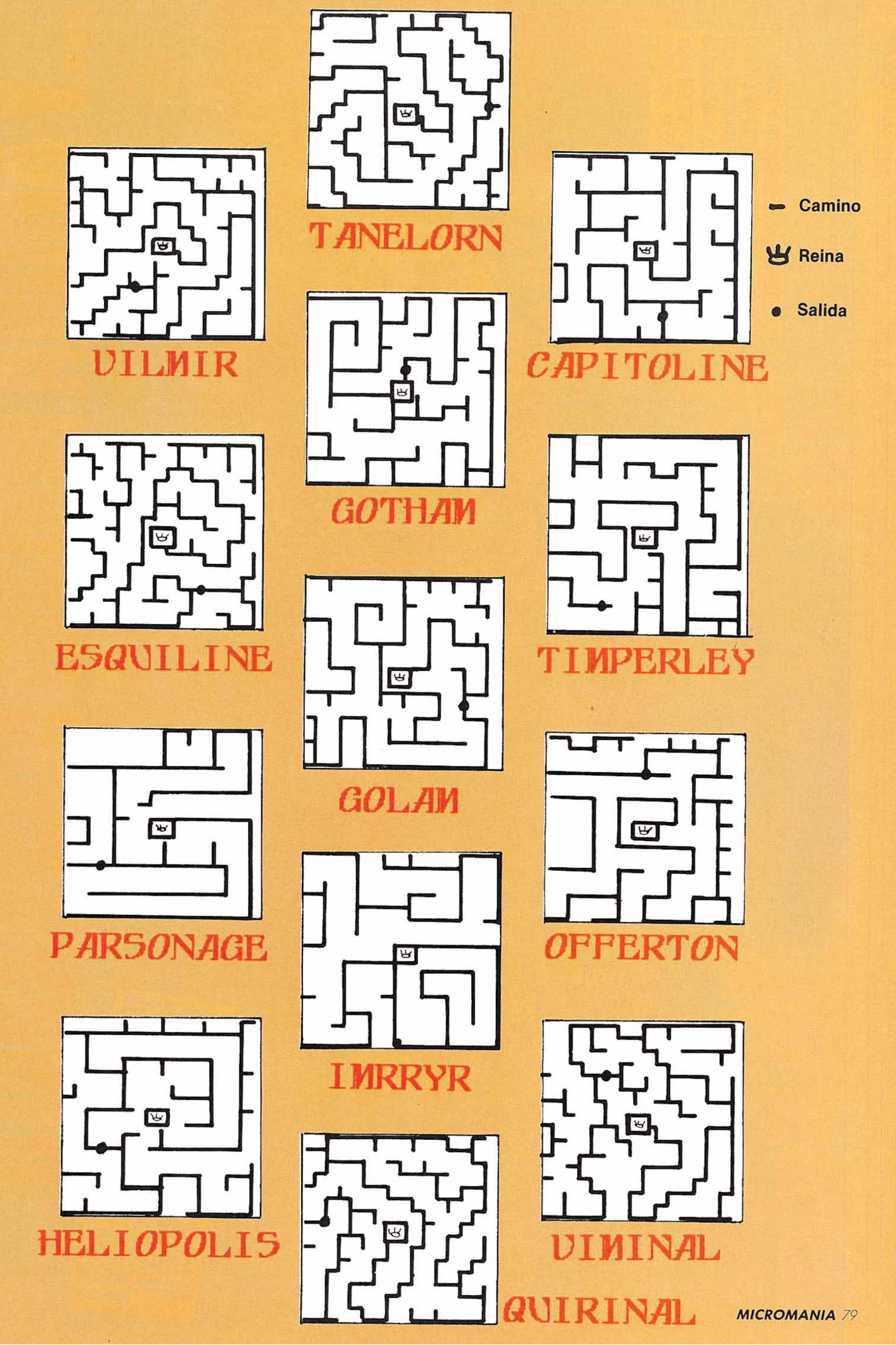
IONIA

CAELIAN



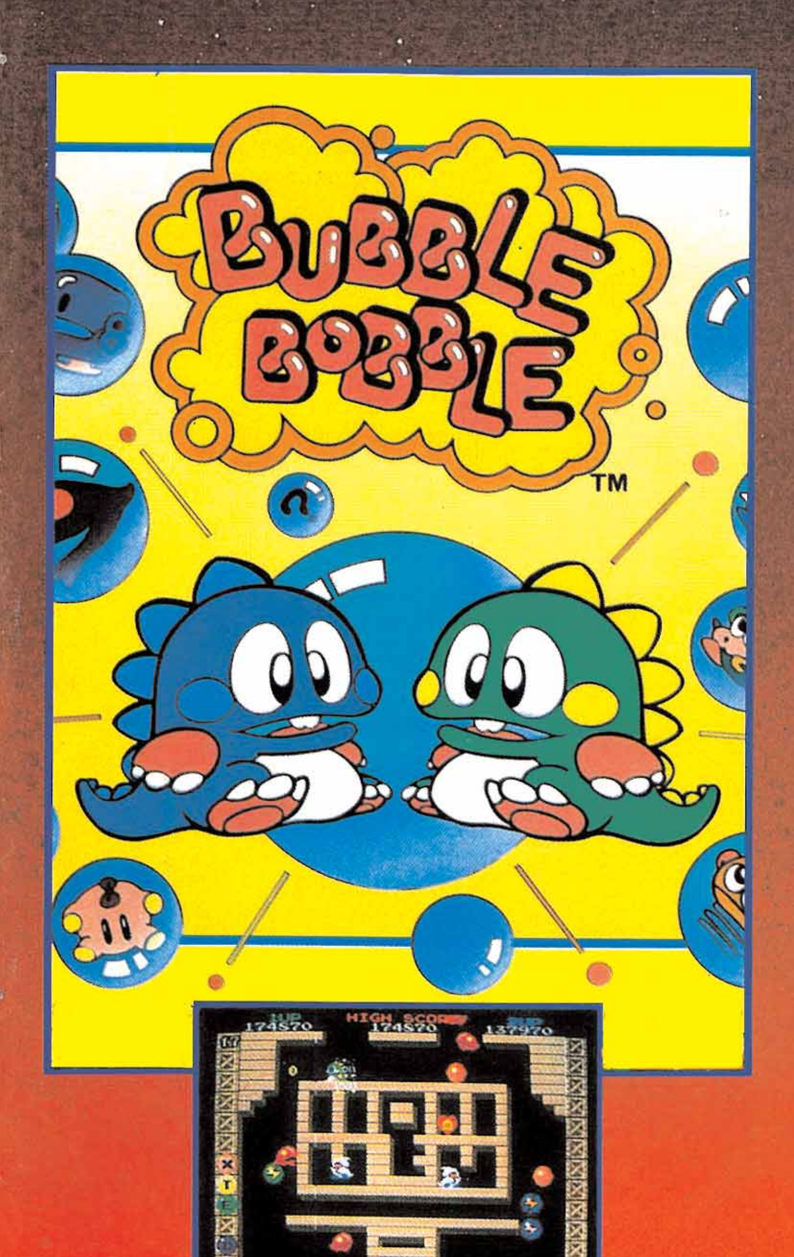


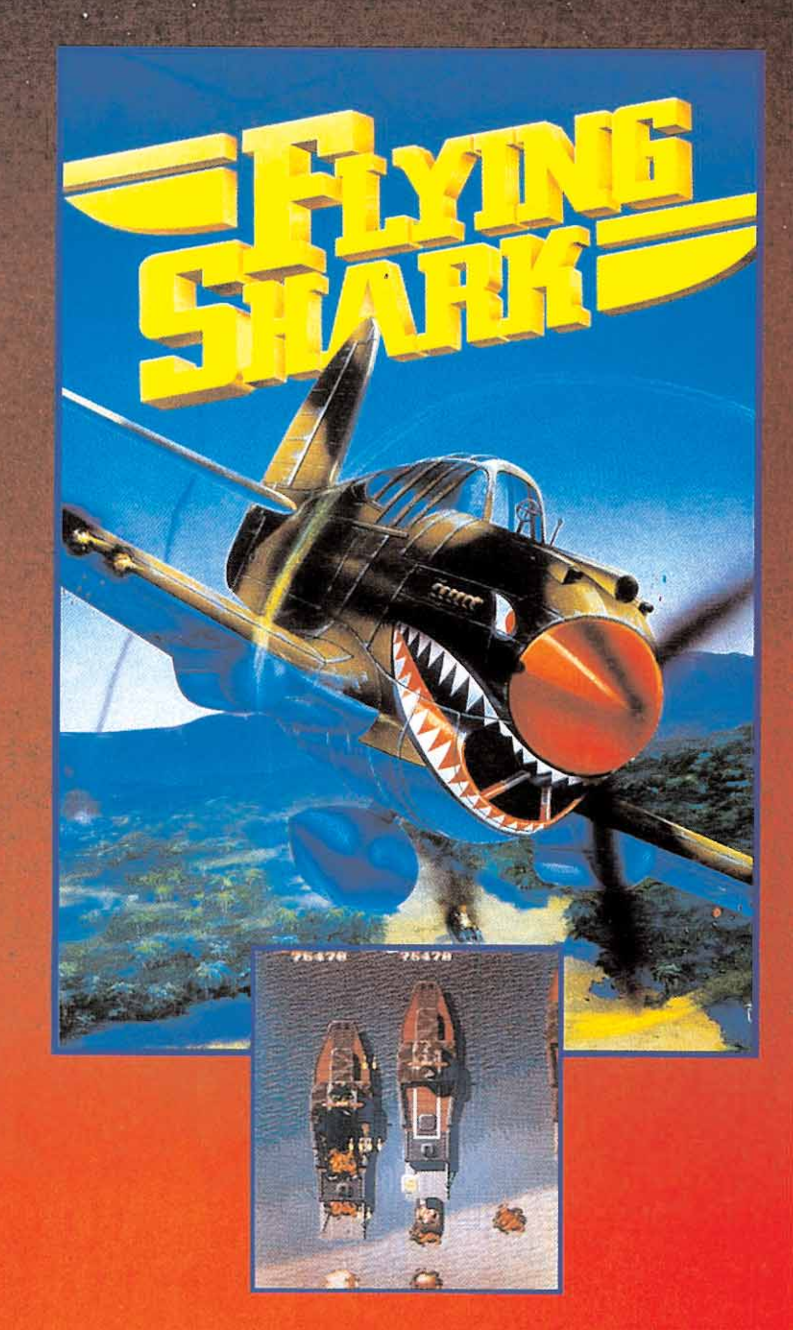
UR


TANELORN
VILMIR
CAPITOLINE
Camino
Reina
Salida
GOTHAM
ESQUILINE
TIMPERLEY
GOLAM
PARSONAGE
OFFERTON
IMRRYR
HELIOPOLIS
VIMINAL
QUIRINAL


...Y AHORA MUCHO MAS BARATO
SERMA
OFERTA ESPECIAL
NAVIDAD SERMA
ALBUM DE PLATINO
Seguro que ya conoces la serie CODEMASTER.
Ahora SERMA te ofrece la OPORTUNIDAD
de conseguirla, en el sistema que prefieras,
en un sensacional ALBUM conteniendo
los mayores EXITOS CODEMASTER
y, además, a un ¡PRECIO EXCEPCIONAL!
ALBUM DE 8 CASSETTES
SPECTRUM
2.850 ptas.
ALBUM DE 6 CASSETTES
AMSTRAD O COMMODORE
2.200 ptas.
ALBUM DE 4 CASSETTES MSX
1.860 ptas.
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63.
TITULO:
SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION:
COD. POSTAL:
POBLACION:
PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐
TALON BANCARIO ☐

DIVIERTETE
POR TODO LO ALTO





BUBBLE BOBBLE

¿Eres capaz de guiar a los simpáticos Bub y Bob en busca de sus novias?.
Salta y esquiva a tus enemigos envolviéndolos en una gran burbuja de la que no escaparán.
Acción en 100 niveles distintos.
El mayor éxito de las máquinas de la calle, ahora en tu ordenador.
C-64, Spectrum.



P.V.P.: 1.500 pts.

FLYING SHARK

Vuela sobre las selvas y campos de arroz del sudeste asiático y ataca los batallones de tanques enemigos.
Entre el fuego de ametralladoras, en un hervidero de cazas, llega el Flying Shark armado hasta los dientes,... un hombre... un camino volando en el infierno.
El segundo gran éxito en las conversiones de máquinas de la calle después del Bubble Bobble.
C-64, Spectrum, Amstrad.

DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid

RED L.E.D.

Tus compañeros del Centro de Investigación estaban dando los últimos retoques a los tres multidroides que te ayudarían a cumplir tu objetivo.

Las órdenes eran muy claras. Tu universo estaba formado por 37 mundos que observados desde fuera conformaban una complicada red, pero misteriosamente una plaga de alienígenas había conseguido infiltrarse y se había hecho con el control de todos y cada uno de los mundos.

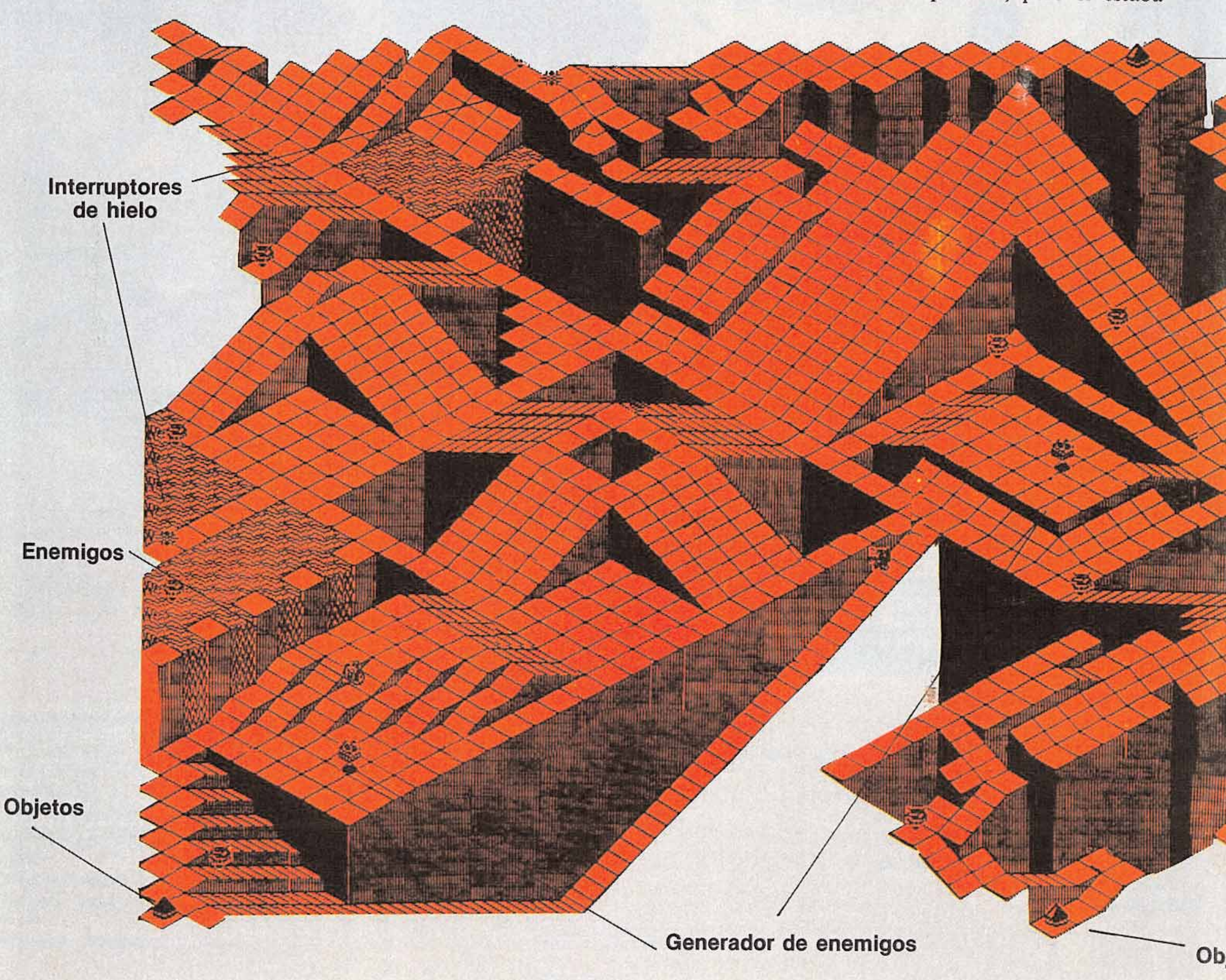
Tu misión era establecer un camino seguro entre los mundos para conseguir unir los dos extremos del Universo. Para conseguirlo disponías, además de tu inteligencia, de los tres prototipos que el Centro de Investigación había creado.

Muchas habían sido las misiones que como agente de operaciones especiales del Centro de Investigación de Prototipos te habían encomendado. Siempre habías conseguido salir victorioso, pero pese a tus muchos años de experiencia, no podías negar que la tarea que te tocaba desempeñar ahora llevaba varios días quitándote el sueño.

Cada robot tenía unas características específicas que le hacían más efectivo en determinadas zonas; por suerte, durante la batalla podías abandonar un mundo para seleccionar un robot diferente.

Una vez que hubieras escogido un mundo y el robot adecuado, lo único que debías hacer era guiar al robot, por el laberinto para encontrar los cuatro acumuladores de energía de cada fase.

Cuando lo consiguieras, unas flechas parpadeantes en el suelo te indicarían que la salida estaba abierta; entonces debías encontrarla y pasarías al siguiente mundo. Podrías también visualizar tus victorias y derrotas en el mapa, si un mundo aparecía en blanco, significaba que lo habías perdido; pero si estaba



en negro, es que podías anotar una nueva victoria en tu agenda de éxitos.

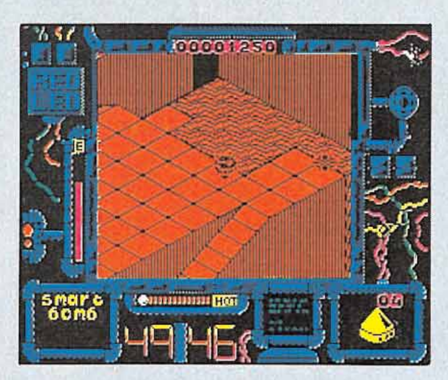
También sabías que en la batalla encontrarías miles de enemigos que te pondrían las cosas mucho más difíciles.

Éstos no te preocupaban demasiado, ya que entre las habilidades de tus robots se encontraba la de disparar con precisión contra todo lo que se cruzara en su camino.

Sin embargo, encontrarías generadores de enemigos que exigirían un gran derroche de munición para que dejaran de funcionar, y peligrosos lagos ácidos que al entrar en contacto con tus robots causarían una seria disminución de tu energía y un aumento de la temperatura.

Además, sólo disponías de una hora para completar la misión, y el contacto con los enemigos disminuiría vertiginosamente el tiempo. Por suerte, encontrarías en cada mundo algunos objetos que te facilitarían las cosas.





Los objetos

Repartidos por los laberintos encontrarías varios tipos de objetos. Algunos serían beneficiosos, pero otros te causarían un grave perjuicio.

INTERRUPTORES DE HIELO. Al recoger este objeto, los lagos ácidos se congelarán y podrás pasar sobre ellos sin problemas, pero no debes olvidar vigilar el indicador de temperatura, porque subirá a gran velocidad.

TELETRANSPORTADORES. En algunos mundos encontrarás teletransportadores que te permitirán huir cuando «las cosas se pongan feas».

CÁPSULAS DE TIEMPO. Son de dos tipos: unas te darán más tiempo y otras lo decrementarán. Perderás tiempo cuando choques contra los enemigos y los generadores, y también si intentas salir cuando todavía no has recogido las cápsulas de energía.

CÁPSULAS DE ENERGÍA. Son

Objetos

Enemigos

Interruptores de hielo

Generador de enemigos

Objetos

etos

imprescindibles para pasar a una nueva fase; las indentificarás perfectamente por su forma piramidal.

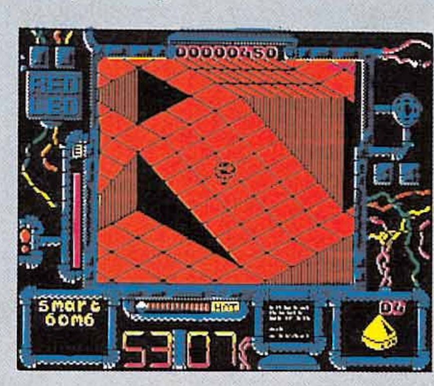
GENERADORES DE ENEMIGOS. Para destruirlos necesitarás muchos disparos, pero si lo consigues no aparecerán nuevos enemigos.

BOMBAS. Cuando las recojas, desaparecerán con ellas todos los enemigos y los generadores que estén a tu alrededor.

CONGELADORES DE ROBOTS. Si pasas sobre ellos, el robot que lleves en ese momento quedará paralizado; sólo podrás liberarle si adivinas la frecuencia de la onda.

BONUS. Tu puntuación aumentará cuando destruyas a tus enemigos o a los generadores; pero, además, cuando alcances una puntuación de 10.000 puntos en el laberinto comenzarás a encontrar las letras que forman la palabra Bonus, si las encuentras aumentarán tus puntos y serás inmune durante unos segundos.

Estaba todo preparado, una leve sonrisa apareció en tu rostro y, consciente de tus posibilidades, exclamaste: «¡Enemigos a mí!».




```
ENERGIA INFINITA
POKE 31926,201

TIEMPO INFINITO
POKE 32352,0
POKE 32610,0

99 MINUTOS
POKE 30506,153

RECOLECCION AUTOMATICA
POKE 33667,62
POKE 33668,0
POKE 33669,0

QUITAR ESCENA DE CAIDA
POKE 31968,201
```

SPECTRUM

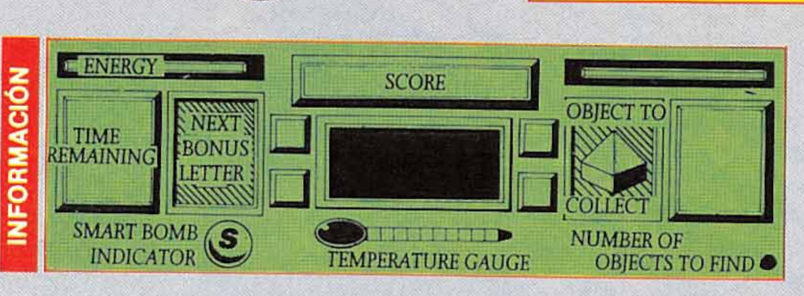
LISTADO 1

```
  10 REM Cargador de Red Led
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLEAR 60000: LOAD ""CODE 65106: POKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Quieres energia infinita? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65416,0
  50 INPUT "Quieres tiempo infinito? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65420,0: POKE 65423,0: INPUT "99 minutos? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65433,0
  60 INPUT "Quieres recoleccion automatica? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65438,0: POKE 65444,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta original...": PAUSE 100: INK 0: POKE 23624,0: POKE 65428,0: CLEAR : RANDOMIZE USR 65303
  80 SAVE "REDLEDbas" LINE 10: SAVE "REDLEDbin"CODE 65106,363: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	140815F33E0FD3FEDBFE	1307
2	1FE620F6024FBFC0CDF9	1457
3	FE30FA21150410FE2B7C	1047
4	B520F9CDF5FE30EB069C	1611
5	CDF5FE30E43EC6B830E0	1696
6	2420F106C9CDF9FE30D5	1485
7	78FED430F4CDF9FED079	1915
8	EE034F260006B0181808	596
9	2005DD7500180ACB11AD	802
10	00791F4F131802DD231B	559
11	0806B22E01CDF5FED03E	1213
12	CBB8CB1506B0D2BBFE7C	1568
13	AD677AB320D1C908DD75	1365
14	001800DD2B1B0806B22E	553
15	01CDF5FED03ECBB8CB15	1586
16	06B0D2DFFE7CAD677AB3	1570
17	20DDC9CDF9FED03E163D	1515
18	20FDA704C83E7FDBFE1F	1349
19	00A9E62028F3792F4FE6	1191
20	07F608D3FE37C90603C5	1188
21	DD210000CD5605C110F5	1004
22	3180FD3E84110018DD21	919
23	0040CD52FE110004DD21	880
24	FF5BCDD1FE11D401DD21	1498
25	0080CDA1FE114084DD21	1215
26	FFE1CDD1FE21C05D01E8	1699
27	80CDA8FF21C05D01E880	1435
28	CDB2FF2100C711004001	952
29	001BEDB021FFC611FFDC	1418
30	010067EDB82110A72236	829
31	5C31BF5DED563EC932B6	1243
32	7CAF32607E32627F3E3C	968
33	322B783E99322A773E3E	763
34	3283832100002284B3C3	837
35	00767EED67230B78B120	959
36	F7C93E3FAE77230B78B1	1209
37	20F6C94242000042625 2	857

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 363



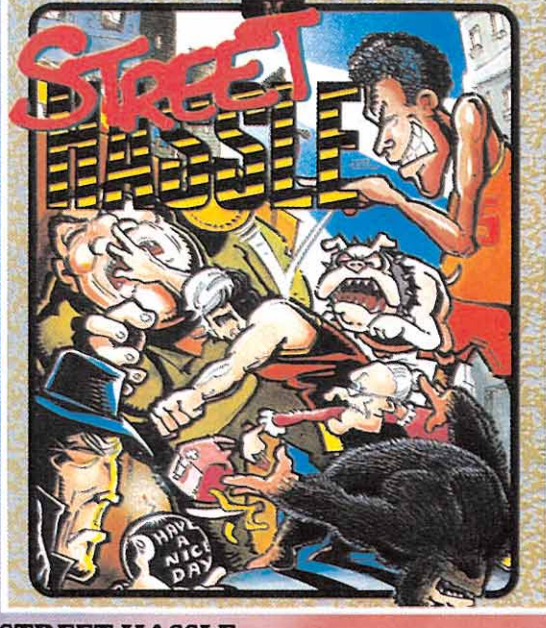

```
poke $a683,$60
poke $a69c,$60 ... sin colisiones
poke $5523,$a5 ... inmune suelo acido
poke $bbc5,$60 ... tiempo ilimitado
poke $68b3,x
poke $69fe,x        x=$10 ... ingravidez
poke $6a0e,x        x=$30 ... gravedad
poke $6a1c,x                  para los tres
poke $6a2a,x                  robots

sys $4a00 ... arranque
```

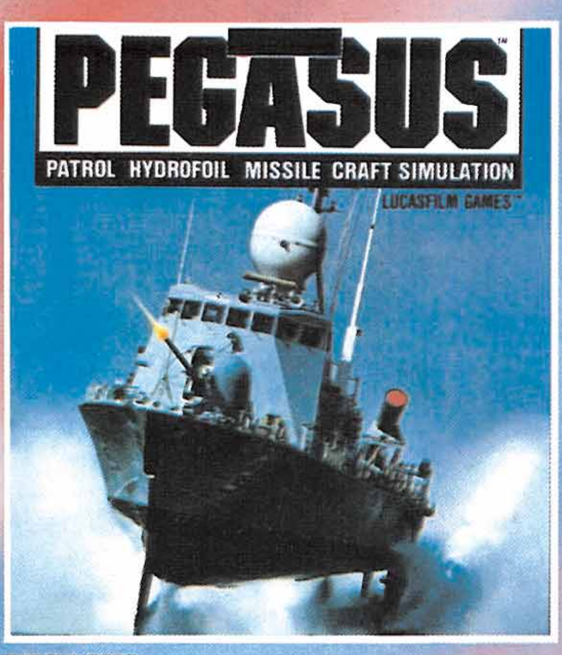
COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR RED LED
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288TO351:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>7611THENPRINT"ERROR EN DATAS..":STOP
30 INPUT"SIN COLISIONES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE315,44:POKE318,44
40 INPUT"INMUNE AL SUELO ACIDO (S/N)";S$:IFS$="N"THENPOKE323,44
50 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE326,44
60 PRINT"1) INGRAVIDEZ PARA LOS TRES ROBOTS"
62 PRINT"2) GRAVEDAD PARA LOS TRES ROBOTS"
64 PRINT"3) (NINGUNA MODIFICAION)"
66 INPUT"(1/2/3)";N:N(1)=16:N(2)=48:N(3)=240:V=N(N):IFV=0THEN66
68 POKE330,V
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE RED LED Y PULSA      SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,57,160,1,142
110 DATA 116,64,140,117,64,96,169,96,141,131,166,141,156,166,162,165,142,35,85
120 DATA 141,197,187,169,240,141,179,104,141,254,105,141,14,106,141,28,106,141
130 DATA 42,106,76,0,74,70,86,67
```

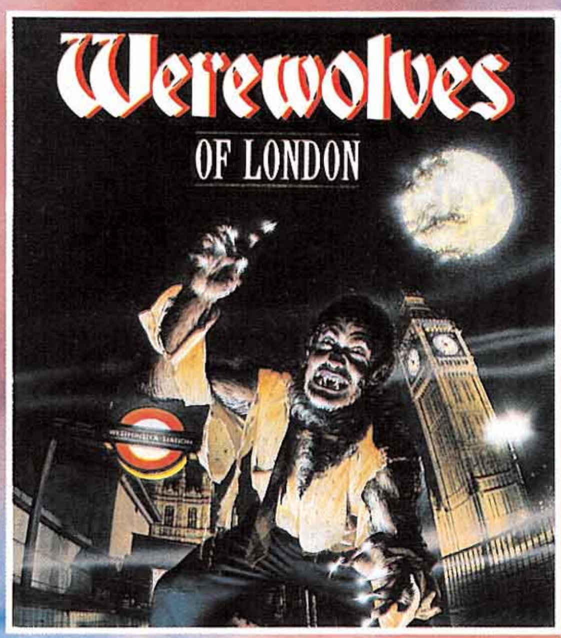
¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!



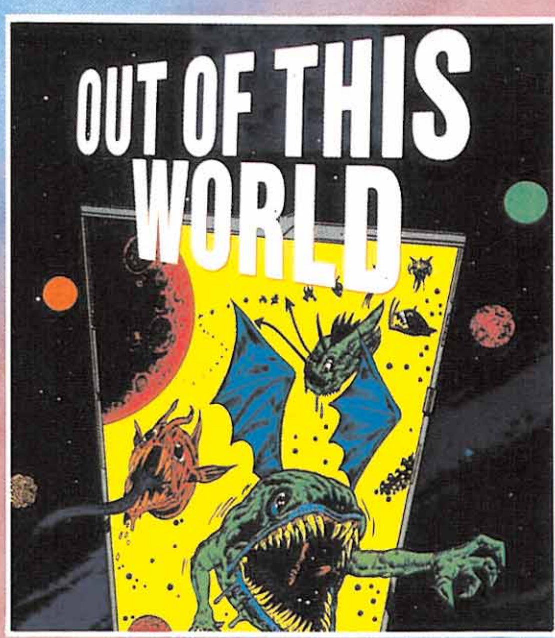
STREET HASSLE
El era un honrado profesor de Universidad, antes de que se hartara y se volviera loco.
Su deber ahora es limpiar de maleantes la ciudad, pero...
¿En su afán de justicia, será capaz de distinguir un delincuente de una inocente abuelita que pasea con su perro...?
C-64, Spectrum



PEGASUS
La lancha rápida Hydrofroil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad.
Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.
C-64, Spectrum, Amstrad.



WEREWOLWES OF LONDON
Te paseas a la luz de la luna. Hay sangre en las calles.
¡Incluso las ratas huyen espantadas!. ¿Por qué tu estómago se para a chillar cada vez que te cruzas con un caminante?
¿No serás tú...? ¡¡¡EL HOMBRE LOBO!!!.
C-64, Spectrum, Amstrad.



OUT OF THIS WORLD
Repentinamente la nave se sumerge en un mar de flaseantes lásers. Chuck traga saliva horrorizado, ¡¡¡"he entrado en otro mundo"!!!
Recogiendo los fragmentos de las naves que destruyas, (se te va a quedar el dedo pegado al disparador de tu nave), conseguirás la energía necesaria para salir a través de ocho niveles.
C-64, Spectrum, Amstrad.

DRO SOFT

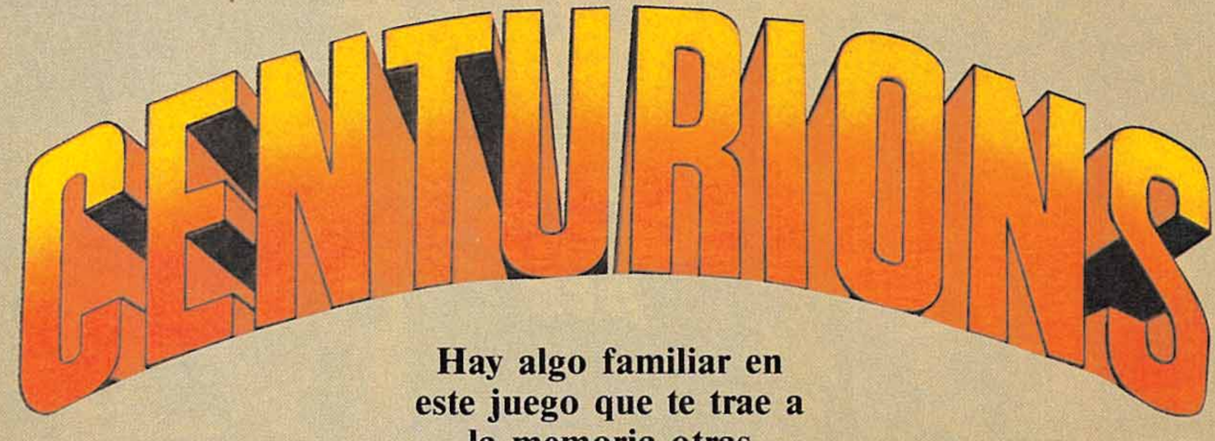
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02


ACE 2
ACE 2
EL ULTIMO CONFLICTO
CARA A CARA
Disponible en
SPECTRUM
COMMODORE
ACE 2
COBRA
CASCADE
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION-Silva 6-28013 Madrid-Tfno. 2419424 2419625 Telex 22690 ZAFIR E.



MAS!
875 pts
NINJA HAMSTER
C-64, Spectrum, Amstrad
CENTURIONS
C-64, Spectrum
SIDEWIZE
C-64, Spectrum
BALL BREAKER
Spectrum
RED L.E.D.
C-64, Spectrum
ENLIGHTENMENT
C-64, Spectrum, Amstrad
REBEL
C-64, Spectrum
EL CID
Spectrum, Amstrad, MSX
DRO SOFT
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

Pedro José Rodríguez Larrañaga



Hay algo familiar en este juego que te trae a la memoria otras muchas aventuras vividas en mazmorras y pasadizos, en combates cuerpo a cuerpo con incontables enemigos intentando pasar a una nueva fase. En Centurions los esquemas de juego son ya antiguos, pero a falta de originalidad en el planteamiento se ha optado por hacer las cosas a lo salvaje.

Los centuriones son un grupo de héroes que cuentan con diversos superpoderes que les hacen especialmente eficientes en sus labores. Además de Scout, el robot de supervivencia, cuentas con la colaboración de Ace, Max y Jake, siendo estos tres los que cargarán con el peso de la misión.

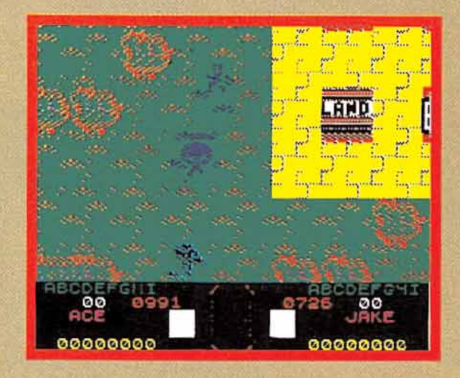
La historia se resume en dos palabras. El malo de turno se llama en esta ocasión Doc Terror. Ha saboteado el Centro de investigación armamentística, colocando en él bloques de dicromato de tyron, un nuevo componente químico en estado de prueba diseñado para acelerar el proceso de fusión nuclear. El centro está formado por tres edificios, y para pasar de uno a otro es necesario reunir las seis partes de la gran llave que da paso al siguiente. El objetivo del juego es, evidentemente, escapar del último edificio.

El juego

Cada uno de los edificios contiene numerosas habitaciones cerradas. Cada habitación se abre con una llave específica que viene indicada por el símbolo que observarás en la cerradura. Las piezas de la gran llave se encuentran generalmente tras puertas cerradas, por lo que será preciso utilizar adecuadamente las llaves desperdigadas por los edificios. Hay ocho llaves diferentes, cada una con un símbolo lo suficientemente claro como para saber a qué cerradura corresponde.

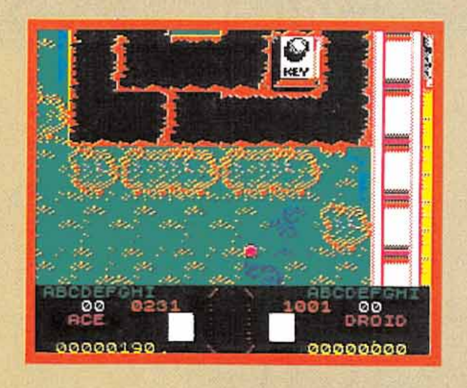
Las llaves se encuentran en zonas rodeadas por campos de fuerza, y para atravesarlos hace falta seleccionar adecuadamente el personaje. Nos explicamos. Hay zonas azules, amarillas y negras que corresponden respectivamente a mar, tierra y aire. Para llegar hasta una llave rodeada de mar será necesario recurrir a Max, mientras que Jake es el personaje de tierra y Ace el de aire. Intentar cruzar un campo de fuerza con un personaje distinto al indicado provocará una disminución del nivel de energía.

Comienzas el juego con el droide, pero sus armas son limitadas y pronto te verás en la necesidad de seleccionar a otro personaje. Para ello observarás unos cuadrados en el suelo en los que se puede leer SEA (mar), LAND (tierra), AIR (aire) y EXIT (salida). Para seleccionar a un personaje simplemente debes pasar sobre el recuadro correspondiente, teniendo en cuenta que una vez seleccionado uno de los tres héroes será imposible (e innecesario) volver a ser el droide. El recuadro EXIT servirá de salida cuando hayas conseguido las seis partes de la gran llave.



Los enemigos

A diferencia de otros programas en Centurions los enemigos innumerables, por supuesto, pueden tener su utilidad. Eliminando cierto número de enemigos aparecerá en pantalla un quant, que no es sino un bloque de armamento materializado desde Skybolt, base de los centuriones. Pasando sobre él observarás que una señal recorre las letras de la A a la I en la parte inferior de la pantalla. Pulsa fuego sobre una letra en particular y el arma indicada se añadirá a tu arsenal, modificando la silueta del centurión. La letra A corresponde al bazooka energético. La letra B es peligrosa, crea en torno al centurión un anillo de plasma que le hace invulnerable al ataque pero que puede ocasionar la destrucción de su



portador si se deja de mover. Las armas C-H tienen diferentes capacidades de fuego y la I corresponde a la granada. Para utilizarla pulsa fuego y podrás quitar la anilla de la granada, luego aléjate para dejarla explotar. Todas las armas tienen validez temporal y desaparecen cuando el indicador correspondiente llega a cero.

Para destruir los bloques de dicromato de tyron es suficiente con tocarlos, si bien algunos tardarán más tiempo que otros en desaparecer. Al igual que los enemigos proporcionan puntos. Si la imagen de Doc Terror te alcanza volverás al punto de partida convertido en el droide, por lo que tendrás que volver a los bloques correspondientes para transformarte en otro personaje.

Existe la posibilidad de incorporar un segundo jugador en cuanto éste pulse la tecla de fuego a él asignada. El trabajo entre dos facilita enormemente las cosas, únicamente hay que evitar intentar transformarse en el personaje ocupado por nuestro compañero, pues todo intento será en vano y provocará una importante pérdida de energía.

En la parte inferior de la pantalla encontrarás importante información sobre la energía restante, el arma seleccionada si la hay, el tiempo que queda hasta que el arma se consuma, la puntuación y la llave que posea el centurión si tiene alguna. Recuerda que sólo se puede llevar una llave, por lo que tendrás que cambiarla cada vez que necesites otra.

Los cargadores

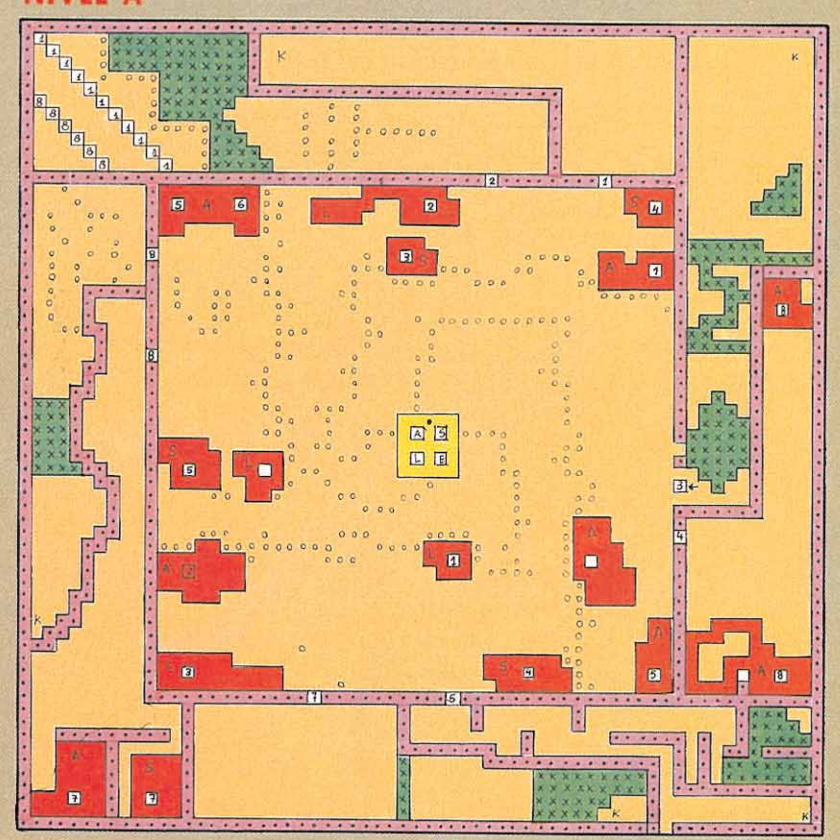
Los usuarios de Spectrum tendrán que teclear el listado Basic y luego introducir el listado en Código Máquina indicando como comienzo 40000 y 157 como número de bytes (los poseedores de modelos de 128 K tendrán que seleccionar el modo 48 para utilizar el cargador).

Para Amstrad CPC basta con teclear el listado Basic adjunto, si bien los usuarios del 664 y 6128 tendrán que incluir el comando TAPE al comienzo del listado.

Para ambos sistemas os ofrecemos seis pokes: energía infinita, energía máxima, ser inmune a los enemigos, quitar los enemigos, poder abrir todas las puertas sin necesidad de llave y poder coger las llaves con cualquier personaje. Os aconsejamos jugar con energía infinita y puertas abiertas, pues con dichas opciones se facilita enormemente el juego sin dejar de resultar divertido.

''Los Centurions son un grupo de héroes, dotados con superpoderes que les hacen especialmente eficientes''

NIVEL A



SIMBOLOS

- • Muros
- × Bloques de dicromato
- ○ Árboles

Cambios de personajes:

- [A] Aire
- [S] Mar
- [L] Tierra
- [E] Salida

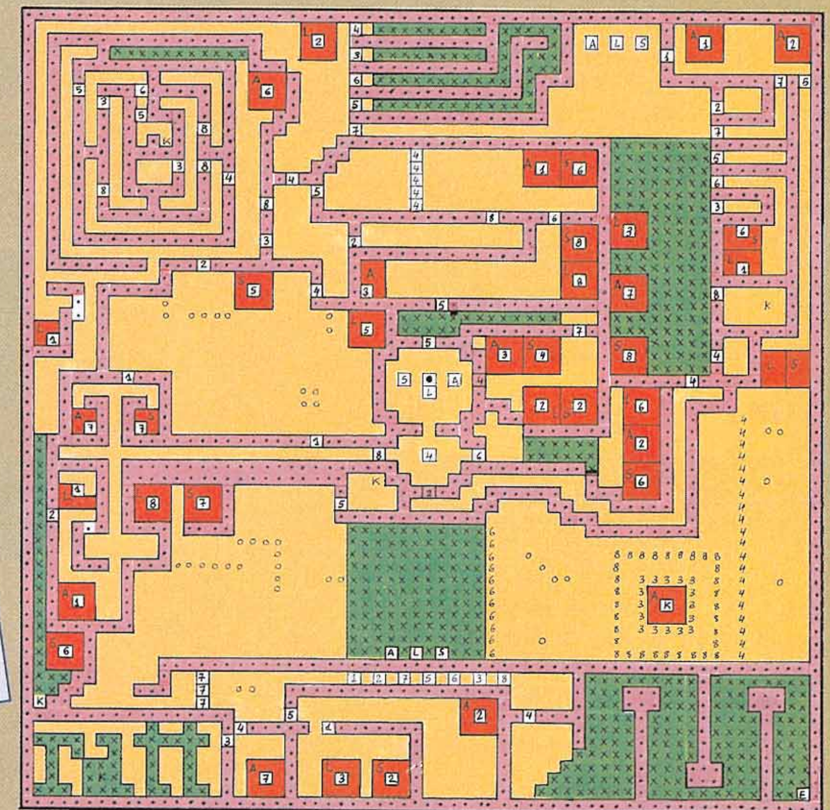
Zonas rojas, ocultan las llaves. El número de cada zona indica la puerta que podemos abrir con la llave correspondiente a ese número.

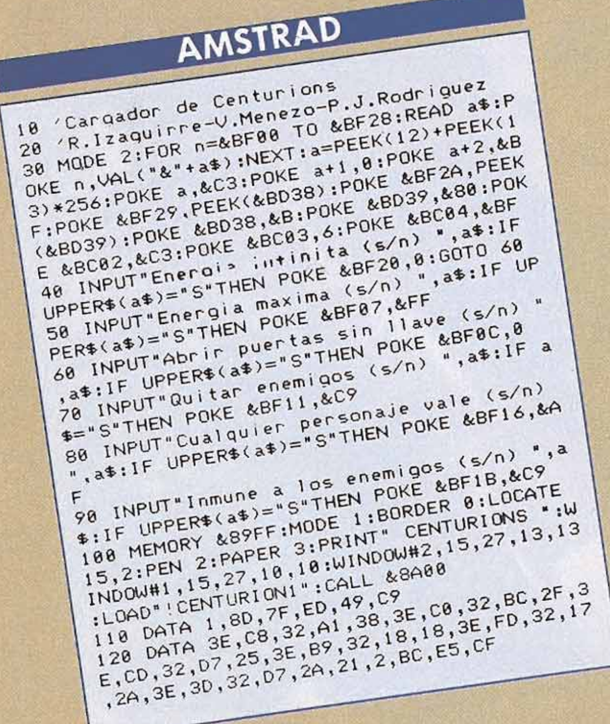
- K Partes de la llave

Números en un cuadrado = cerraduras

- ● Punto de partida

NIVEL B



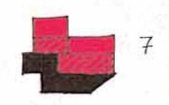


AMSTRAD

```
10 'Cargador de Centurions
20 'R.Izaquirre-V.Menezo-P.J.Rodriguez
30 MODE 2:FOR n=&BF00 TO &BF28:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT:a=PEEK(12)+PEEK(1
3)*256:POKE a,&C3:POKE a+1,0:POKE a+2,&B
F:POKE &BF29,PEEK(&BD38):POKE &BF2A,PEEK
(&BD39):POKE &BD38,&B:POKE &BD39,&80:POK
E &BC02,&C3:POKE &BC03,6:POKE &BC04,&BF
40 INPUT"Eneroi> in+inita (s/n) ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF20,0:GOTO 60
50 INPUT"Energia maxima (s/n) ",a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF07,&FF
60 INPUT"Abrir puertas sin llave (s/n) "
,a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF0C,0
70 INPUT"Quitar enemigos (s/n) ",a$:IF a
$="S"THEN POKE &BF11,&C9
80 INPUT"Cualquier personaje vale (s/n)
",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF16,&A
F
90 INPUT"Inmune a los enemigos (s/n) ",a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1B,&C9
100 MEMORY &89FF:MODE 1:BORDER 0:LOCATE
15,2:PEN 2:PAPER 3:PRINT" CENTURIONS ":W
INDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13
:LOAD"!CENTURION1":CALL &8A00
110 DATA 1,8D,7F,ED,49,C9
120 DATA 3E,C8,32,A1,38,3E,C0,32,BC,2F,3
E,CD,32,D7,25,3E,B9,32,18,18,3E,FD,32,17
,2A,3E,3D,32,D7,2A,21,2,BC,E5,CF
```







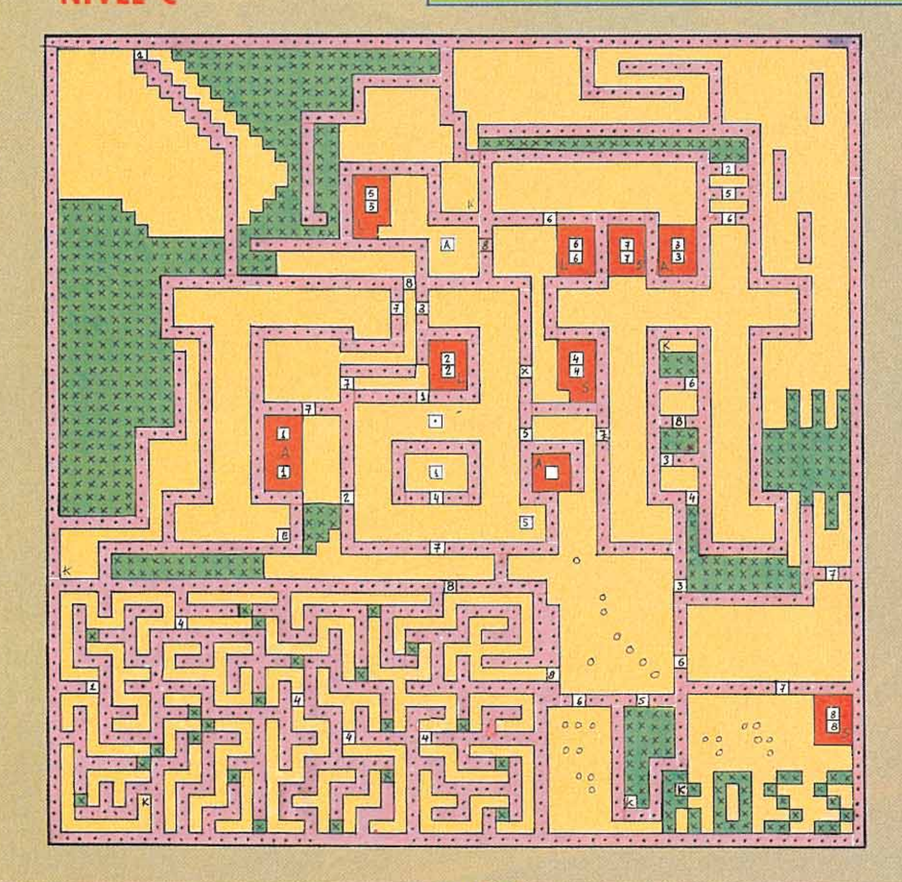
COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR CENTURIONS
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=53156TO53244:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>9827THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE53184,44
40 INPUT"ACCESO A TODAS LAS LLAVES (S/N)";A$
44 IFA$="N"THENPOKE53191,44:POKE53194,44
50 INPUT"ABRIR CUALQUIER PUERTA (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE53199,44
60 INPUT"SIN DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE53204,44
70 INPUT"ILESO EN COLISIONES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE53209,44:POKE53212,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CENTURIONS Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
90 SYS53218:LOAD
100 DATA 162,177,160,207,142,13,19,140,14,19,76,147,18,162,190,160,207,142,36
110 DATA 192,140,37,192,76,0,192,169,44,141,41,7,169,208,162,20,141,41,23
120 DATA 142,42,23,169,0,141,83,23,169,96,141,130,25,169,44,141,106,48,141
130 DATA 57,23,76,192,89,162,237,160,207,142,40,3,140,41,3,96,162,164,160
140 DATA 207,142,189,2,140,190,2,76,237,246,70,86,67
```

```
poke $0729,$2c ... sin salir bichos
poke $1729,$d0
poke $172a,$14 ... acceso a todas las
                   llaves
poke $1753,$00 ... abrir cualquier
                   puerta
poke $1982,$60 ... sin disparos enemigos
poke $306a,$2c
poke $1739,$2c ... ileso en colisiones

sys $59c0 ... arranque
```

NIVEL C



SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Centurions
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 26000: LOAD ""CODE 23296,15
7: POKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23426,0: INPUT "Energia maxima
? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN
 POKE 23433,0
  50 INPUT "Inmune a los enemigo
s? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23438,0
  60 INPUT "Quitar enemigos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23441,0
  70 INPUT "Puertas abiertas? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23429,0
  80 INPUT "Cualquier personaje
sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
 THEN POKE 23444,0: POKE 23449,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150
 100 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR : PRINT AT 1,10; PAPER 1; I
NK 7;" CENTURIONS ": LOAD ""CODE
 : POKE 64340,195: POKE 64341,0:
 POKE 64342,91: RANDOMIZE USR 64
256
 110 SAVE "CENTURbas" LINE 10: S
AVE "CENTURbin"CODE 23296,157: V
ERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

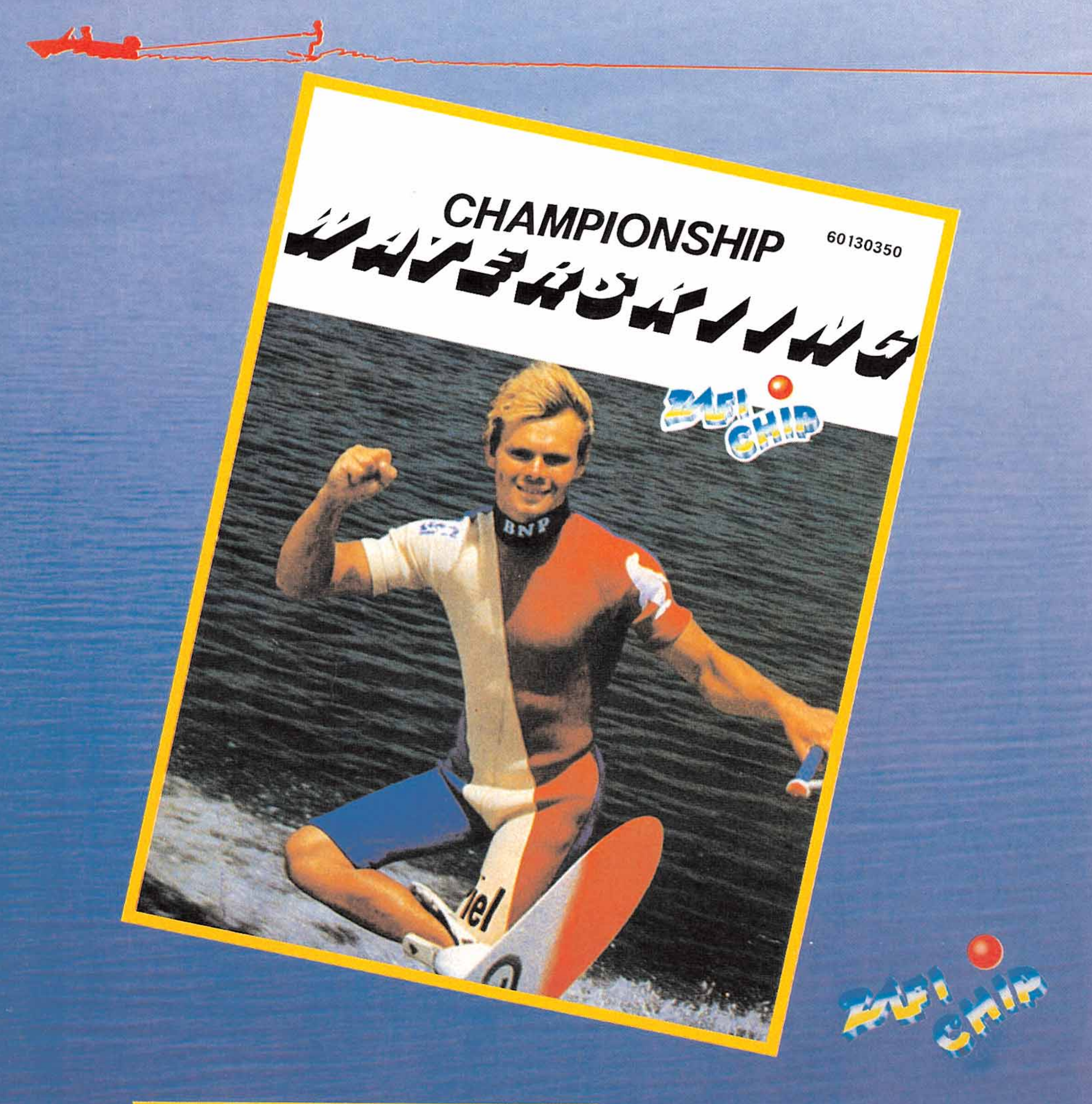
Línea	Datos	Control
1	32156914D5E5235E2356	888
2	A7211BFBED52E1D1CA1B	1460
3	FBDDE5CD6EFBCD2AFCBE	1956
4	28070600CD7EFC18F0F3	1143
5	3E323254FB2115692255	775
6	FBE12E00ED5BE7681AAE	1385
7	24AE25122C1C20F6ED5B	943
8	E7682140FF1AAE771C2C	1078
9	20F921000022B05C3E02	680
10	326B5CED5BE7682AE968	1291
11	1AAE77231C20F93AEC68	1061
12	BC20F321FFFA11FFFD01	1527
13	0091EDB831606DAF32BF	1236
14	B632BAB93D3214CA3EC9	1199
15	32FFB532D9B13203A43E	1209
16	A73202A4C32093000000	757

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 157

POKES

	Spectrum	Amstrad
Energía infinita	POKE 46783,0	POKE &1B17,0
Energía máxima	POKE 51732,255	POKE &28E1,&FF
Inmune a los enemigos	POKE 46591,201	POKE &1A57,&C9
Quitar enemigos	POKE 45529,201	POKE &1617,&C9
Puertas abiertas	POKE 47546,0	POKE &1FFC,0
Cualquier personaje sirve	POKE 41986,167 POKE 41987,201	POKE &858,&AF

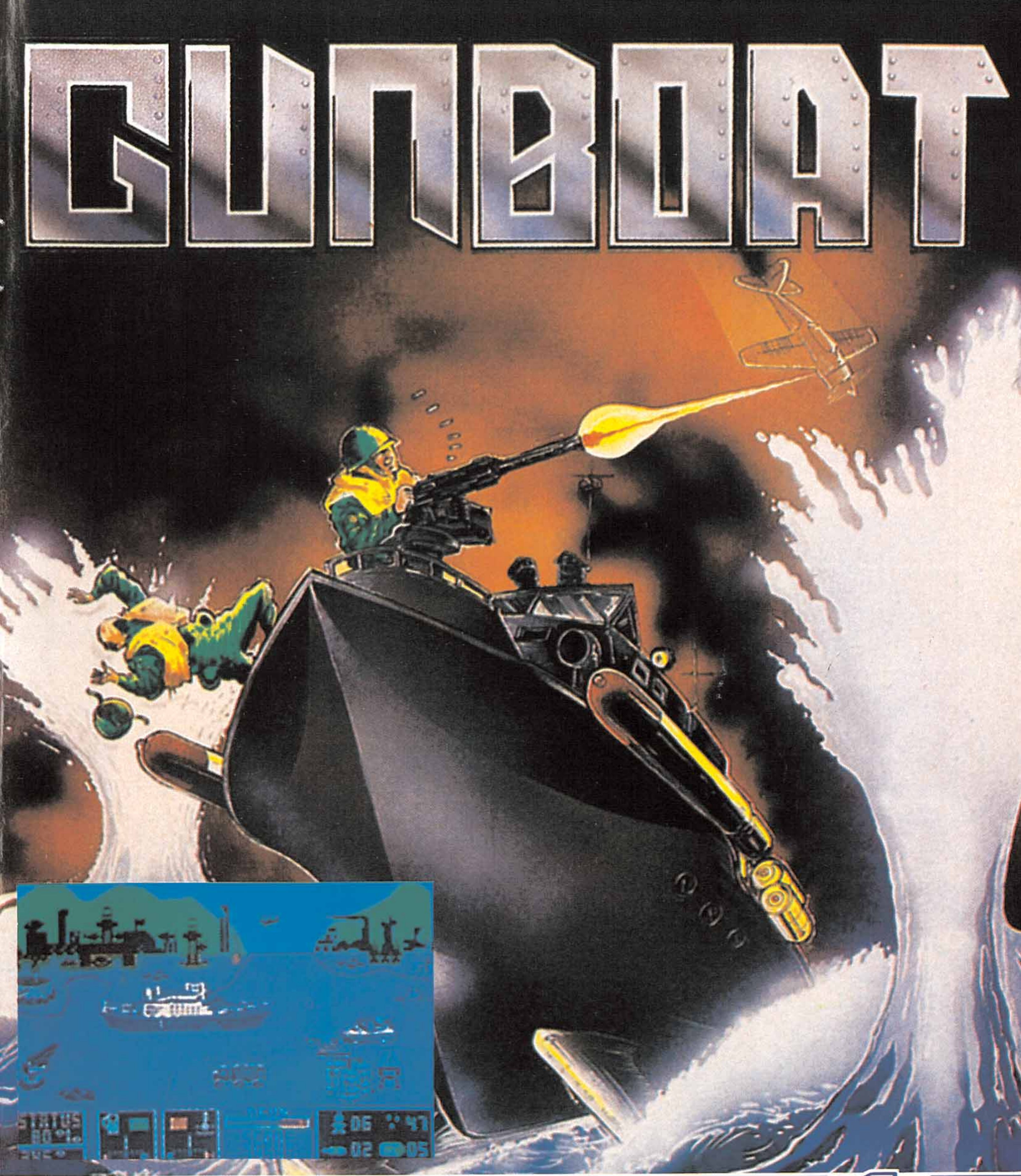
Real como la vida misma.



Disponible en

AMSTRAD
AMSTRAD – DISC

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva 6 - 28013 Madrid
Tfno. 2419424-2419625
Telex 22690 ZAFIR E


GUNBOAT
STATUS
06
47
02
05

FREDDY HARDEST

COMMODORE

2.ª PARTE

```
10 REM ** CARGADOR FREDDY 2 **
20 REM ***    POR  J.S.F.    ***
30 REM **** CLAVE = 25425 ****
40 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(156)
50 FORT=0TO89:READA:S=S+A:POKE272+T,A:NEXT
60 IFS<>10761 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 INPUT "■VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
80 IFA$="S" THEN 120
90 POKE324,44
100 INPUT"■VIDAS AL EMPEZAR (1/9)";VI:IFVI<1 OR VI>9 THEN 100
110 POKE 318,VI
120 INPUT"■LASER INFINITO (S/N)";B$
130 IFB$="N" THEN POKE327,44
140 INPUT"■COMENZAR SIN CLAVE (S/N)";C$
150 IFC$="N"THEN POKE332,44
160 PRINT"■■■ INSERTA LA CINTA ORIGINAL POR LA CARA   ■SEGUNDA Y PULSA SPC."
170 WAIT 197,60:SYS272:LOAD
180 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
190 DATA 240,240,169,48,141,159,2,169,1,141,160,2,162,237
200 DATA 160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
210 DATA 76,199,2,169,5,141,117,130,169,174,141,134,153,141
220 DATA 200,154,169,96,141,211,11,32,74,3,72,165,173,201
230 DATA 3,208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172
240 DATA 96,104,96,74,83,70
```

1.ª PARTE



```
10 REM ** CARGADOR FREDDY 1 **
20 REM ***    POR  J.S.F.    ***
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FORT=0TO86:READA:S=S+A:POKE272+T,A:NEXT
50 IFS<>10280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
60 INPUT "■VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
70 IFA$="S" THEN 110
80 POKE324,173
90 INPUT"■VIDAS AL EMPEZAR (1/9)";VI:IFVI<1 OR VI>9 THEN 90
100 POKE 318,VI
110 INPUT"■CAIDA POR LOS PRECIPICIOS (S/N)";B$
120 IFB$="S" THEN POKE329,173
130 PRINT"■■■ INSERTA LA CINTA ORIGINAL POR LA CARA   ■PRIMERA Y PULSA SPC."
140 WAIT 197,60:SYS272:LOAD
150 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
160 DATA 240,240,169,48,141,159,2,169,1,141,160,2,162,237
170 DATA 160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
180 DATA 76,199,2,169,5,141,114,130,169,174,141,106,181,169
190 DATA 169,141,30,136,32,74,3,72,165,173,201,3,208,12
200 DATA 165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96
210 DATA 74,83,70
```



```
POKES FREDDY HARDEST 1 PARTE

NUMERO DE VIDAS
POKE $8272,N

VIDAS INFINITAS
POKE $B56A,$AE

NO CAE POR LOS PRECIPICIOS
POKE $881E,$A9

POKES FREDDY HARDEST 2 PARTE

NO HACE FALTA CLAVE
POKE $DBD3,$AD

VIDAS INFINITAS
POKE $9986,$AE

LASER INFINITO
POKE $9AC8,$AE

NUMERO DE VIDAS
POKE $8275,N

CLAVE DE ACCESO:25425
SYS $8009
```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía extra 3, pág. 72
MAPA: Micromanía extra 3, pág. 72

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía extra 3, página 80.
Amstrad: Micromanía extra 3, página 81.



GAME OVER

COMMODORE

```
10 REM ** CARGADOR "GAME OVER" **
20 REM ******* POR J.S.F. *******
30 REM ** CLAVE FASE2: "ZAPPA" **
40 PRINTCHR$(147);CHR$(159):POKE53280,0:POKE53281,0
50 FORT=0TO125:READA:S=S+A:POKE272+T,A:NEXT
60 IFS<>13941 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
70 INPUT"■  VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
80 IFA$="N"THEN POKE 319,173
90 INPUT"■  ENERGIA INFINITA (S/N)";B$
100 IFB$="N"THEN POKE 324,173:POKE 327,173
110 INPUT"■  ARMA INFINITA (S/N)";C$
120 IFC$="N"THEN POKE 332,173
130 INPUT"■  MOVIMIENTO HOMBRE MAS VELOZ (S/N)";D$
140 IFD$="N"THENPOKE337,173:POKE342,173:GOTO180
150 INPUT"■  VELOCIDAD (1=NORMAL/10=+RAPIDO)";VE
160 IFVE<1 OR VE>10 THEN 150
170 POKE379,VE
180 PRINT"■■■  COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
190 WAIT197,60
200 SYS272:LOAD
210 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
220 DATA 240,240,169,48,141,159,2,169,1,141,160,2,162,237
230 DATA 160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
240 DATA 76,159,2,169,169,141,206,60,169,234,141,140,59,141
250 DATA 141,59,169,169,141,81,22,169,116,141,111,10,169,1
260 DATA 141,112,10,32,74,3,72,165,173,201,3,208,12,165
270 DATA 172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74
280 DATA 83,70,238,141,1,173,141,1,201,2,240,6,32,3
290 DATA 24,76,116,1,169,0,141,141,1,32,246,23,96,0
```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 21, página 66.
MAPA: Micromanía 21, página 68.

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 30, página 35.
Amstrad: Micromanía 21, página 67.

FLASH GORDON

MSX

```
1 'FLASH GORDON
2 'MARCOS.J.B
10 SCREEN0:KEYOFF:COLOR15,1:POKE&HFCAB
,1
11 FORN%=&HC202TO&HC2A9:READA$:A%=VAL(
"&H"+A$):S%=S%+A%:POKEN%,A%:NEXT:IFS%<
>16607THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
20 LOCATE0,23:INPUT"TIEMPO INFINITO (S
/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HC2A6,1
25 LOCATE0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S
/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HC2A7,1
30 LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A GOLPES (S
/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HC2A8,1
35 LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A BOMBAS,ET
C (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HC2A9,1
40 CLS:LOCATE6,10:PRINT"CARGANDO FLASH
 GORDON":BLOAD"CAS:",&H1D4:POKE&H853D,
&H10:POKE&H853E,&HC2:DEFUSR=&HC202:A=U
SR(A)
100 DATA 21,0,85,11,2C,83,1,19,1,ED,B0
,C3,2C,83,21,19,c2,22,9,9D,C3,0,93,E5,
F5,F3,3A,FB,FD,D3,A8,3A,6C,9D,D6,31,FE
,0,28,6,FE,1,28,26,18,41,3A,A6,c2,A7,2
8,5,3E,C9,32,A3,C,3A,A7,c2,A7,28,9,3E,
C9,32,AC,5,AF,32,87,5,F1,E1,3A,FC,FD,D
3,A8,C3,9,99,3A,A6,c2,A7
110 DATA 28,5,3E,C9,32,1C,3,3A,A8,c2,A
7,28,E5,3E,18,32,70,1,3E,C9,32,AE,1,18
,D9,3A,A6,c2,A7,28,9,3E,C3,32,F4,6,AF,
32,F3,6,3A,A9,c2,A7,28,C4,AF,32,44,4,2
1,36,A,11,37,A,1,2,0,36,0,ED,B0,21,B1,
0,11,B2,0,1,2,0,36,0,ED,B0,18,A4,0,0,0
,0
```





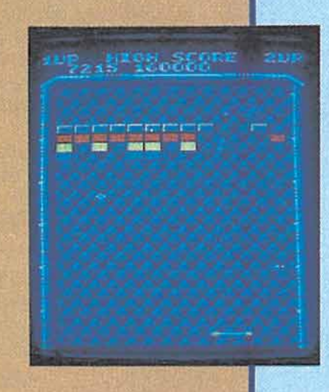
Fase 1:	
POKE &HCA3,201	Tiempo infinito
POKE &H587,0	Balas infinitas
POKE &H5AC,201	
Fase 2:	
POKE &H31C,201	Tiempo infinito
POKE &H170,&H18	Inmune a golpes
POKE &H1AE,201	
Fase 3:	
POKE &H444,0	
POKE &HA36,0	
POKE &HA37,0	Inmune a balas,
POKE &HA38,0	choque, etc.
POKE &HB1,0	
POKE &HB2,0	
POKE &HB3,0	
POKE &H6F3,0	Tiempo infinito
POKE &H6F4,195	



ARKANOID

MSX

```
1 'POKES ARKANOID
2 'POR MARCOS J.B
10 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:COLOR15,4,4
20 FORN=&HC100TO&HC11C:READA$:A=VAL("&H"+A$):PO
KEN,A:S=S+A:NEXT:IFS<>2974 THENPRINT"ERROR EN D
ATAS"
30 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (1-254) ";V:I
FV<1ORV>254THENGOTO30ELSEPOKE&HC101,V
35 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$:
IFA$="S"THENPOKE&HC106,0
40 LOCATE0,23:INPUT"LA PELOTA SE CUELA POR ABAJ
O Y VUELVE A APARECER POR ARRIBA, SIN PERDER VI
DAS (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HC10B,195
45 CLS:LOCATE11,5:PRINT"!ATENCION!":LOCATE1,8:P
RINT"SI QUIERES PASAR DE UN NIVEL A OTRO SIN TE
NER QUE TIRAR TODOS LOS LADRI -LLOS, PULSA LA T
ECLA 'STOP'.(OJO:SOLO CON EL CARGADOR)":LOCATE1
0,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CLS
50 LOCATE9,10:PRINT"CARGANDO ARKANOID":BLOAD"CA
S:":POKE&HC03F,&H0:POKE&HC040,&HC1:DEFUSR=&HC00
0:A=USR(A)
100 DATA 3E,2,32,DF,4C,3E,35,32,10,7C,3E,DA,32,
B2,99,3E,CD,32,FC,40,21,D4,41,22,FD,40,C3,2A,40
```




```
NUMERO DE VIDAS
POKE &H4CDF,N

VIDAS INFINITAS
POKE &H7C10,0

LA PELOTA APARECE POR ARRIBA
AL SALIR POR ABAJO
POKE &H99B2,&HC3

PASAR AL PULSAR STOP
POKE &H40FC,&HCD
POKE &H40FD,&HD4
POKE &H40FE,&H41
```

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 23, página 39.
Amstrad: Micromanía 24, página 73.
Commodore: Micromañía 24, página 73.



Airwolf

SPECTRUM

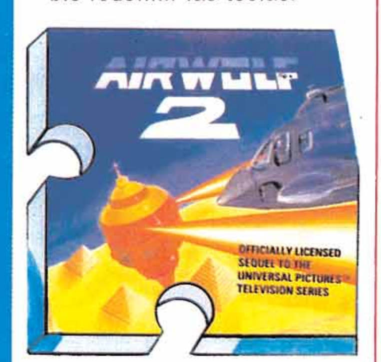
1. En el programa «Airwolf», cuando consigo rescatar al primer científico, no sé el camino que he de seguir. ¿Tengo que volver por el mismo camino? Si es así, ¿dónde debor ir?

2. En el Uridium, ¿pueden definirse las teclas de juego? Si puedo redefinirlas, ¿cómo se hace?

Isaac Martín (Sevilla)

1. En el Airwolf cuando consigues rescatar al primer prisionero tienes que regresar por el mismo camino al punto de partida, así habrás de hacerlo con los cinco científicos prisioneros.

2. En el Uridium es imposible redefinir las teclas.



Short Circuit

SPECTRUM

1. ¿Cómo se activan el láser y el Jump Hardware? En una pantalla hay un robot que cuando entro me mata, ¿qué hay que hacer para pasarle?

2. ¿Para qué sirven: cigarrillo, canapena, rtaples, garget y Montyery Wrench?

Luis Navalpotro Herrero (Madrid)

1. Para activar el láser y el Jump Hardware tendrás que hacer lo siguiente: Nada más empezar se encuentra a la derecha una puerta que precisa el «Bunch of Key», una vez con este objeto en nuestro poder y con el ordenador central apagado, pasamos por la puerta y encontramos el Jump Hardware. Regresamos sustituyendo al Passcard por el «control remote», y habremos activado el láser y el Jump Hardware.

Este robot te detecta cuando andas, así que lo que tendrás que hacer es, en vez de andar dar saltos, con esto lo podrás pasar.

2. Con el cigarro tienes que dirigirte al ordenador central apagando el sistema de alarma. Los demás objetos que nos dices no tienen ninguna utilidad excepto la de despistarnos.

Cauldron II

AMSTRAD

1. En el Cauldron II ¿dónde se encuentra el libro? Consigo coger todos los objetos excepto este.

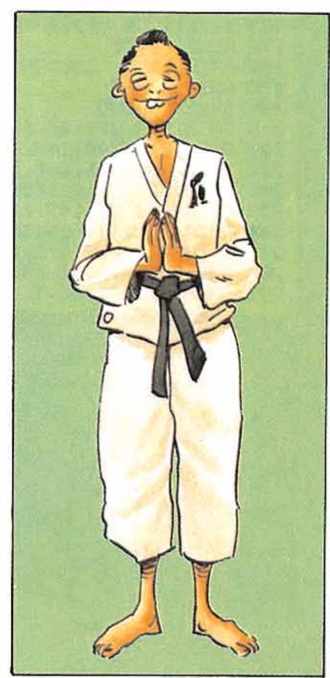
2. ¿Para qué sirve la espina y la botella de oil en el Three Weeks in Paradise?

3. ¿Existe el cargador de Nosferatu para la versión Amstrad?

1. El niño se encuentra en la cumbre del tejado de la torre más alta. Para llegar hasta allí tendrás que subir por la cámara del rey. Una vez que esté aquí deberás alcanzar una abertura en el techo de la parte derecha, luego sigue subiendo hasta la parte más alta y encontrarás el preciado libro.

2. La espina hay que quitársela al león que guarda la olla para que te deje pasar. La botella de aceite sirve para afilar el hacha en la rueda del coche.

3. El cargador para Nosferatu apareció publicado en el número 22.



Karateka y Goonies

COMMODORE

1. En el Karateka, cuando llegas a una habitación en la que hay un hombre con una máscara y una puerta por la que no se puede pasar, ¿qué hay que hacer?

2. En el Dragon's Lair, ¿cómo se pasa la quinta fase?

3. En Los Goonies, ¿cómo se pasa la caverna en la que hay un pájaro echando huevos por todas partes?

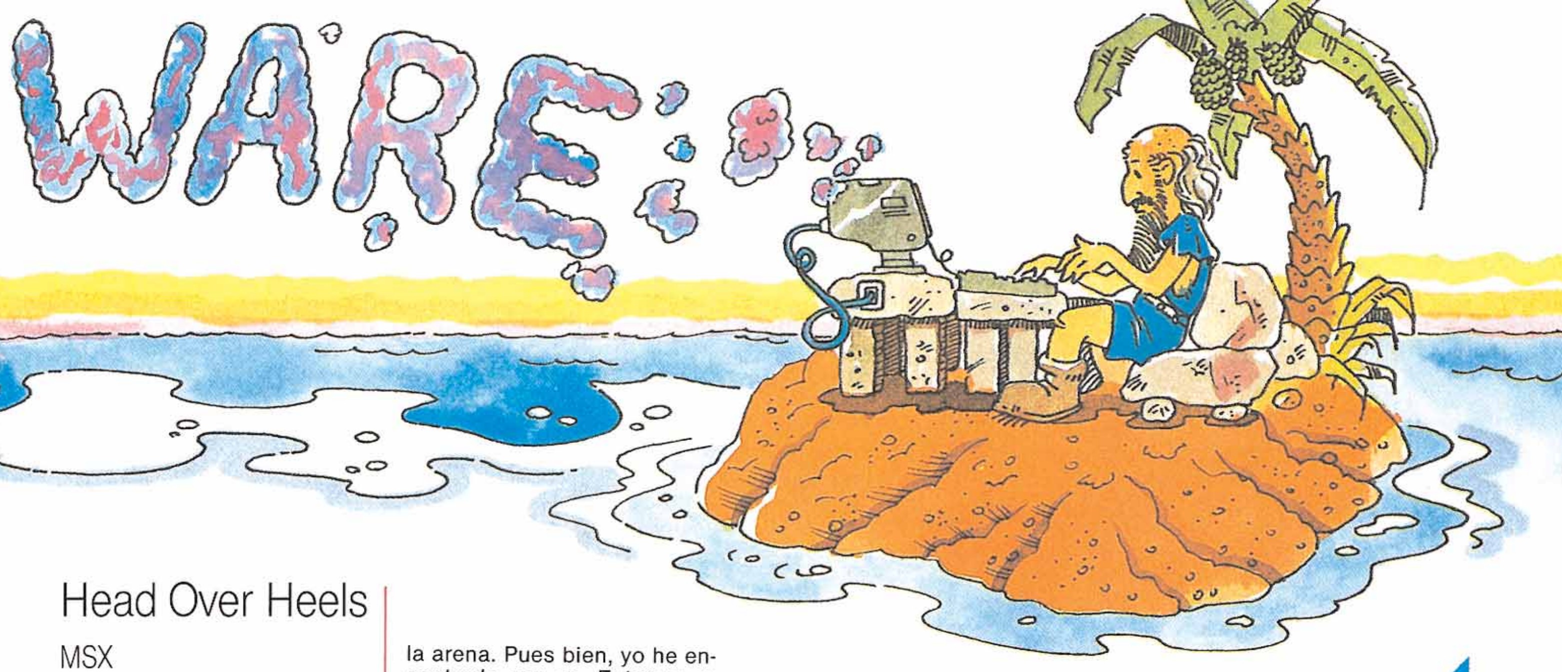
Emilio José Marín Luque (Córdoba)

1. Si te refieres a la reja de pinchos, sí que puedes pasar, sólo hay que ser muy cauteloso. En cuanto nos pongamos debajo de la puerta, ésta bajará rápidamente, ensartándonos con los pinchos. Por si fuera poco, el enmascarado intentará atraernos hacia la puerta.

Lo que hay que hacer primero es acabar con el guardián de la máscara. Una vez hecho esto, nos acercamos todo lo que podamos a la puerta y lanzamos una patada en su dirección. Al momento, los pinchos bajarán y después de un segundo volverán a subir. Es el momento de echar a correr y atravesar el umbral, para pasar a la siguiente fase. Esta acción es muy delicada y se necesita práctica y suerte para realizarla.

2. Hay que ir pasando de plataforma en plataforma, pero antes hay que matar con la espada a los bichos que pululan por ellas.

3. En el número 14 de MICROMANIA encontrarás todos los pasos para completar el juego, así como un cargador de vidas infinitas. Pero en esa pantalla concreta debes apilar los huevos para formar una escalera que te permita salir.



Head Over Heels

MSX

1. ¿Cómo sube Head (Freddie) hasta el conejo blanco de la primera pantalla?

2. ¿Cómo sube el mismo personaje arriba del todo de los cojines para poder saltar y no caer en los explosivos de la pantalla que hay inmediatamente después de separarse la primera vez?

3. ¿Cómo aprende Head (Freddie) a subir escaleras, que según la presentación del juego es primordial para él?

Pedro Luis Marín Lorenzo (Madrid)

Contestando en primer lugar a la tercera de tus preguntas debemos aclarar que las escaleras a las que se refieren las instrucciones del juego son esos rectángulos que tienes que subir para coger el conejo de la primera pantalla, y no las hechas de Hush Pupies como habrás podido comprobar. Para ello salta hasta el primer rectángulo, luego coloca a Freddie de espaldas a la pared al borde del rectángulo y pulsa el botón de salto. Cuando esté en el aire gírale para que mire de nuevo a los rectángulos y repite esta operación hasta llegar al conejo.

El mismo método, que te será muy útil en el resto del juego, es el que tienes que seguir con Freddie para que pase la siguiente pantalla después de separarse la primera vez de Eddie.

Asterix

AMSTRAD

1. En el juego Asterix decíais que las piezas estaban en «Compendium» en el bosque, en Roma, en la mazmorra y en la arena. Pues bien, yo he encontrado una en «Futorum» y en «La Aldea». ¿Estas piezas no sirven?

2. ¿Qué podría hacer en el cargador para la cinta del Antiriad que editabais en el número 21, para que funcione en disco?

1. Las piezas que has encontrado también sirven, lo que sucede es que la versión Amstrad de este juego tiene unas pequeñas diferencias con la anterior. La diferencia está, entre otras cosas, en que el número de piezas es mayor.

2. Para poder adoptar los cargadores de cinta y que funcionen en disco, es necesario que la versión «disc» sea idéntica a la de cinta, es decir, que la configuración del programa y las direcciones de memoria sean las mismas. Si esto se cumple sólo es necesario cambiar los nombres para que cargue correctamente. Lamentablemente esto casi nunca sucede así, como por ejemplo el caso de Antiriad.



Green Beret

SPECTRUM

1. ¿Cómo se pasa de una fase a otra en el «Green Beret»? En el Patas Arriba no lo explican y no consigo salir de la primera fase.

2. En el mismo Patas Arriba (revista 14) viene un cargador: la línea 50 tiene un error de imprenta, ¿cómo es esta línea?

Isabel Quintela (Cádiz)

1. Para pasar la primera fase del Green Beret deberás caminar hacia la derecha hasta que te encuentres con un camión del que salen soldados enemigos, y cuando hayas matado a todos los soldados pasarás a otra fase.

2. En la línea 50 el símbolo que no se ve es un asterisco.

Game Over

SPECTRUM

¿Cómo se llega al último murciélago gigante que se encuentra en la zona de abajo de la fase del Game Over?

Javier Toca Santamaría (San Sebastián)

Tendrás que atravesar toda la fase hasta el final, y cuando lo hayas hecho deberás bajar por una de las dos escaleras que hay, allí encontrarás al murciélago.

Enduro Racer

AMSTRAD

1. En el número 24 viene un cargador para el Arkanoid, al teclearlo y ejecutarlo, empieza a cargar pero se para y aparece un mensaje: «DATA exhausted in 70». ¿Qué debo hacer?

2. En el juego Enduro Racer, al poner los pokes para tiempo infinito y llegar al final de la fase 5, pone: STAGE 6; y se para. Sé que sólo hay 5 fases, pero si quiero volver a jugar tengo que cargar de nuevo el programa, ¿no hay ninguna manera de jugar desde el principio sin tener que cargarlo otra vez?

Fernando Senain (Madrid)

1. El error «DATA exhausted» indica que faltan datas, te aconsejamos que revises el cargador, especialmente en la línea 70 y las líneas Data, ya que seguramente te habrás confundido o no las has separado con una coma.

2. Esto que nos dices, se debe seguramente a los pokes. Estos alteran el programa y se produce una situación que el programa no tenía previsto, con lo cual, se cuelga, y no hay forma de volver a jugar. De todas formas, comprueba que has introducido los pokes correctamente.

Billy el Barriobajero

AMSTRAD

¿Cómo puedo cruzar las farolas?

Manuel García Solis (Barcelona)

La verdad nos ha sorprendido tu pregunta ya que hemos jugado y Billy pasa por delante de las farolas sin ningún problema. Quizás lo que te ocurra es que tu programa esté defectuoso, sobre todo si no es original. Si lo es, lo mejor será que te lo descambien.

SUSCRÍBETE A



Y AHÓRRATE UN 25%

ADEMÁS

- Recibes la revista cómodamente en tu domicilio.
- Obtienes un ahorro de 92 pesetas por número.
- Si te suscribes con tarjeta de crédito recibes un número más gratis (oferta válida sólo para España).

También puedes suscribirte por teléfono 91 734 65 00 .

CLUB DEL SUSCRIPTOR

En todos los artículos de HOBBY PRESS te haremos un 15 por 100 de descuento. Al hacer un pedido indícanos tu número de suscriptor, (lo encontrarás en la etiqueta de envío).


PHANTOM
CLUB
ERBE Software
El Phantom Club es un lugar de reunión para super-héroes dotados de poderes sobrenaturales. Desgraciadamente Zarg, uno de los más poderosos, ha convencido al resto para utilizar sus dotes para el mal. Sólo tú Plutus, no has sucumbido a sus engaños, y esto te va a hacer enfrentarte a los que antes eran tus compañeros de Club.
ocean
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE.
C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04